Feudalesimo e Libertà
PRO FEUDALIA IURA FACTIO
5E
Spaghetti Fantasy
BranCaloniA
TARANTASIA
VORTIGA
-Guerre Feudali-
ACHERON

Chiunque verrà trovato in possesso
d'insaccati et uva fermentata dovrà pagar la:

GABELLA
su vinello e salsiccia

III PETECCHIONI

O

III RANDELLATE
(SUL GROPPONE DEL MOROSO)

Con immantinente effetto su
ogne Canaglia dello Regno di BranCalonia

Chi verrà trovato sanza marito o muliera
preferendo l'autosollazzo, dovrà pagar la:

GABELLA
su scapoli e zitelle

4 PETECCHIONI

O

CINTURONE
ANTI LUSSURIA

Con immantinente effetto su
ogne Canaglia dello Regno di BranCalonia

Brancalonia è l'ambientazione spaghetti fantasy per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso al mondo, basato su tradizione, folklore, storia, paesaggi, narrativa e cultura pop italiana.

Brancalonia è un gioco di Acheron Games.
Brancalonia e Spaghetti Fantasy sono marchi registrati. Tutti i diritti riservati.

Crediti

Direzione editoriale: Samuel Marolla
Direzione creativa: Mauro Longo
Redazione: Masa Facchini
Mappa e schede: Moreno Paissan e Fabio Porfidia
Copertina: Katerina Ladon
Illustrazioni: Andrea Balluchi, Katerina Ladon, Andrea Macchi, Alessandro Amoruso e Moreno Paissan
Impaginazione e grafica: Matteo Ceresa e Federica Scirea
Design e sviluppo dell'avventura: Andrea Macchi e Max Castellani
Design e sviluppo delle regole: Andrea Macchi e Max Castellani di Epic Party Games
Revisione: Mauro Longo

Dopo aver trionfato agli ENnie Awards, gli Oscar internazionali del Gioco di ruolo, Brancalonia, l'ambientazione Spaghetti Fantasy per la Quinta Edizione del gioco di ruolo più famoso di tutti i tempi, sta per tornare con una nuova espansione realizzata in collaborazione con Feudalesimo e Libertà!

Il modulo di gioco che state leggendo, ***Guerre Feudali***, è l'introduzione gratuita alla prima campagna di gioco ufficiale di Brancalonia: ***L'Impero randella ancora***, realizzata da una alleanza tra Feudalesimo e Libertà, Acheron Games ed Epic Party Games.

Trovate questo fascicolo in versione cartacea in regalo ai nostri stand, alle fiere e agli eventi speciali a cui partecipiamo. Trovate la sua versione digitale, in italiano e inglese, su Kickstarter e sulle pagine ufficiali di **www.acheron.it**.

Brancalonia - Guerre Feudali contiene:

- un'introduzione generale al mondo di Brancalonia, rinnovata e riassunta rispetto a quella del Quickstart del 2020 e del Manuale di Ambientazione del gioco;
- una presentazione dello Impero di Feudalesimo e Libertà;
- l'avventura iniziale in anteprima assoluta della campagna *L'Impero randella ancora*, che verrà poi inserita anche nella pubblicazione finale in crowdfunding.

Per scaricare i **personaggi pregenerati** per giocare a Guerre Feudali e consultare tutti i materiali ufficiali di Brancalonia, basta andare su
https://bit.ly/brancaloniaQuickstartkit

Indice

Brancalonia spiegata bene 3

Canaglie, Taglie, Bande e Lavoretti 4

Benvenuti nel Regno 8

Entra nello Impero 10

Cosa trovate nella campagna L'Impero randella ancora 12

Notti all'addiaccio e bisacce sfondate 13

Botte da orbi 16

Schiaffi e Minchiate 20

Guerre Feudali 22

Scena 1 27

Scena 2 35

☞Appendice A 36

☞Appendice B 40

Il materiale di gioco qui presente è aggiornato alla versione definitiva di *Brancalonia - Manuale di Ambientazione.*

Anche in mancanza del Manuale di Ambientazione, grazie alle regole di base della SRD e al presente fascicolo, potete avere un assaggio di Brancalonia e di quello che sarà la campagna *L'Impero randella ancora.*

Brancalonia spiegata bene

Se non hai mai giocato a Brancalonia leggi qui

Ben arrivati (o bentornati) nel Regno, una terra piena di insidie e possibilità di guadagno, nel più incredibile e cialtronesco gioco di ruolo all'italiana a cui abbiate mai partecipato!

Create la vostra Cricca di canaglie, arruolatevi in una banda, fatevi assegnare qualche lavoretto ben pagato, andate a menare un po' le mani in giro e a rifilare qualche coltellata a chi di dovere.

Quando avrete racimolato un bel gruzzolo e scalato un po' i ranghi della vostra compagnia, sarete pronti a tentare la fortuna, per quel Colpo Grosso che potrebbe farvi chiudere in bellezza...

Dopotutto, cosa potrebbe mai andare storto?

Brancalonia è l'ambientazione Spaghetti Fantasy per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso di tutti i tempi.
Questo mondo fantastico, fiabesco e cialtronesco è una versione "alla rovescia" dell'Italia, che cita, raccoglie e mescola insieme contributi di narrativa contemporanea italiana e rimandi a cento e passa opere della tradizione fantasy nostrana, della cultura pop e dell'immaginario collettivo:

- Il folklore e la favolistica italiani, da Le Piacevoli Notti di Straparola al Cunto de li cunti, dal Pinocchio di Collodi alle raccolte di Pitrè e Calvino.
- La tradizione cavalleresca e cortese, dai cantari medievali ai poemi epici rinascimentali.
- I film in costume del nostro cinema, dall'Armata Brancaleone a Il mestiere delle armi, da L'Arcidiavolo ad Attila Flagello di Dio.
- I l fantastico novecentesco di scrittori come Pederiali, Eco, Buzzati e Calvino.

Canaglie, Taglie, Bande e Lavoretti

In *Brancalonia*, tutti i personaggi giocanti sono Canaglie, ovvero membri di una Banda di mercenari, manigoldi e cialtroni loro pari, e saranno impegnati in discutibili Lavoretti tra i vari domini di quello che rimane di un antico Regno ormai in rovina.

Canaglie!

Quello in cui vivete è un mondo di avventure mozzafiato, eroiche imprese e gesta leggendarie.

Condottieri rivestiti di abbacinanti armature guidano impavide armate contro nemici terrificanti; cacciatori di tesori, abili e pronti a tutto, esplorano i sotterranei dimenticati di antichi imperi perduti, destreggiandosi fra trappole letali e mostri senza nome; eroine astute e procaci ingannano principi e mercanti con il loro fascino e rubano in una notte tesori degni del riscatto di un re!

Ma voi no, non siete come loro… voi siete quelli che li sostituiscono quando le cose si mettono male: pigri lestofanti, furfanti di bassa risma, fattucchieri svogliati e avidi manigoldi.

Quelli sporchi, brutti e cattivi.

Voi, insomma.

Siete gli scarti del mondo dell'avventura, la carne da cannone di tutte le battaglie, la feccia che emerge quando si raschia il fondo del barile, quella sporca dozzina che viene tirata fuori di prigione solo per compiere missioni disperate.

Vi sembra ingiusto? Allora non siete così stupidi… infatti è ingiusto, ma dopotutto il destino ha altro di più importante da fare che preoccuparsi di essere onesto con voi…

E ora bando alle ciance, pendagli da forca… è il momento di darsi da fare!

La Taglia

Con tutti i furfanti, i perdigiorno e i cicisbei come voi in giro per il Regno si potrebbero riempire diecimila galee e muover guerra persino al Soldano, laggiù nell'Oltremare. Invece siete ancora qui, guarda un po', a far danni per le campagne e le strade senza nessuno che possa arginare tale piaga.

Questa enorme marmaglia, questa masnada senza fine di pendagli da forca di cui voi siete degni esponenti è anche identificata nella sua interezza come Fratellanza: l'insieme delle Bande e dei banditi di tutto il Regno, sul cui capo da un feudo o dall'altro è stata a un certo qual momento posta una Taglia, piccola o grande che sia.

Vendere un Fratello ai Birri e ai Cacciatori di Taglie, per quanto alta la Taglia sia, è considerato da tutti un'infamata senza pari, e nessuna canaglia onorevole lo farebbe mai. Certo, non mancano quelli disonorevoli, ma anche in quel caso un Fratello che andasse a consegnarne un altro ai Cacciatori di Taglie potrebbe in genere provocare la raccolta di due diverse Taglie da parte di costoro... non so se ci capiamo!

In generale, insomma, non ci si riscuote le Taglie gli uni con gli altri, ma sappiate che le Taglie sono molto ambite dai Cacciatori e dai Birri, perlomeno quando il gioco vale la candela.

La Taglia delle Canaglie e degli altri personaggi in gioco ne rappresenta, oltre che il valore in Denari, anche la reputazione all'interno della Banda e tra le varie Bande in giro per il Regno.

Infami, Maltagliati, Mezze Taglie, Tagliole, Taglie Forti, Vecchie Taglie e Grandi Taglie sono i modi principali con cui le canaglie si identificano, e vanno diffondendosi le nomee e le reputazioni da una regione all'altra.

Le regole per la Taglia sono spiegate con dovizia di particolari nel *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia*.

La Banda

Le bande di *Brancalonia* compiono le proprie scorribande liberamente su e giù per il Regno, agiscono di propria iniziativa o si vendono al miglior offerente, venendo inquadrate come compagnie di ventura al soldo di qualche avido generale, meschino nobilastro o vile signorotto locale.

La banda a cui appartengono le canaglie dei giocatori può essere tante cose: un'armata scalcagnata diretta in Oltremare a guerreggiare, una carovana viaggiante di zigani o di guitti, una loggia di maghi guiscardi alla ricerca di un perduto portento di età draconiana, un'accozzaglia di briganti che alleggeriscono i viandanti lungo le strade, un contingente di disertori fuggiti alla guerra e in cerca di rifugio, una compagnia mercenaria ben organizzata, la ciurma di una nave pirata, una combriccola di cercatori di tesori, una gilda di cacciatori di taglie, infami o avventurieri, una masnada di criminali allo sbando, una confraternita di benandanti o miracolari sulle tracce di un'antica reliquia, un drappello di evasi, una corporazione

di mendicanti e truffatori, un'orda di barbari alle porte della città e qualsiasi altra cosa vi venga in mente.

In tutti i casi, le canaglie che ne fanno parte sono considerate dalla gente comune come individui pericolosi, fastidiosi e pronti a tutto. Tenerli lontani sarebbe l'ideale... altrimenti meglio farseli amici.

Oltre a compiere i loro Lavoretti, le canaglie trascorrono molto tempo nel loro Covo assieme al capobanda e ai loro compari. Le attività svolte durante questa fase influiscono sulla loro Nomea e sul loro equipaggiamento.

Le regole per la Nomea, i Covi, lo Sbraco e gli altri elementi di questa fase sono spiegate con dovizia di particolari nel *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia*.

La Cricca

In *Brancalonia*, il gruppo che riunisce le canaglie dei giocatori, più eventualmente qualche compare o scagnozzo, è chiamato la Cricca. Una Cricca è un manipolo di lestofanti già affiatati e rodati, che è possibile mandare assieme a compiere lavoretti senza temere che si ammazzino l'un l'altro dopo cento passi. La Cricca dei giocatori è solo una di quelle che compongono una banda, che può contarne un paio, una dozzina o perfino qualche centinaio, nelle bande più grandi. Scalare i ranghi della banda e diventarne i capi è una delle tipologie di avanzamento delle canaglie nel gioco.

Partirete dal sangue e dal fango, sarete furfanti di terz'ordine in un mondo pericoloso e infame, per poi, se vi dimostrerete all'altezza, ascendere fino a guidare la vostra banda e far tremare i troni di re e signori.

Siete pronti? Ah, sì, giusto: voi siete nati pronti...

Lavoretti di ogni genere

Le bande (e di conseguenza anche le cricche) sono spesso assoldate da abitanti dei villaggi, mercanti, nobili e signori della guerra per ogni sorta di lavoretti, in genere cose illecite, pericolose e che nessuno vuole fare.

E questo quando va bene...

Quando va male, ci sono dietro maledizioni, demoni, stregonerie, mostri e doppi giochi.

Dopotutto, se la gente si affida a delle canaglie è perché c'è la fregatura, no?

La banda e la cricca funzionano anche per garantire un agile ricambio dei giocatori e dei personaggi, il gioco casuale, le sessioni una tantum e l'avanzamento di grado e di livello.

> "E benvenuti a 'sti Morganti, belli e grossi e barcollanti. E tu che sembra che stai a mori', ma dimme un po' che c'hai da di'..."
>
> - Sor Parolaccio, della Locanda "al Curvone" -

Il Condottiero e le atmosfere di Brancalonia

Il Condottiero è il Game Master di *Brancalonia*, il giocatore che si occupa di condurre le sessioni di gioco, offrire alla Cricca delle missioni da svolgere in qualità di Capobanda e raccontare ciò che accade durante le avventure.

È anche quello che, più di tutti gli altri, contribuisce a dare le giuste atmosfere al tavolo di gioco, mediando tra le istanze, le inclinazioni e i desideri degli altri giocatori.

Brancalonia infatti si presta a molti approcci diversi:

- Ci si può concentrare su campagne e missioni di stampo militaresco, dal tono tragicomico, o amaro, crudo o sarcastico: in questo caso la banda sarà probabilmente una compagnia di ventura che si vende al miglior patrono a disposizione all'interno della Guerra dei Mille Anni, cercando di arricchire e arrivare a godersi i Gransoldi accumulati.

- Ci si può focalizzare su creature del folklore, caccia ai mostri e vicende fiabesche. In tal caso le atmosfere sono quelle della favolistica tradizionale, con spedizioni avventurose, cacce al tesoro e magiche imprese, ma anche con possibili temi tipici del gotico rurale.

- Ci si può concentrare su situazioni picaresche e pecorecce, molto ironiche e ricche di citazioni pop.

- Ci si può calare in un mondo più oscuro, fatto di intrighi, complotti diplomatici, assassinii e decadenza, o addirittura arrivare ad atmosfere grimdark, low fantasy e grandguignolesche.

- Si può andare per mare tra corsari e creature degli abissi, solcando il Mar di Zaffiro, il Mar dei Cariddi o il Mare Atreco, per saccheggiare ed essere saccheggiati dai pirati che ne infestano le acque.

- Si possono vivere storie più cavalleresche, di brigantaggio, resistenza, intrighi dinastici e grandi ideali. E se nella banda, tra le canaglie, si nascondesse un erede al trono del Regno?

- Si può indulgere nel surreale e nel fantastico, approfondendo gli aspetti più soprannaturali e fatati dell'ambientazione, o inserendovi il realismo magico di tanti autori italiani del Novecento.

Tutti questi aspetti sono dosati a modo nostro all'interno del *Manuale di Ambientazione* del gioco, ma sarete voi, i giocatori, a decidere quali ingredienti utilizzare di più e quali proprio tralasciare nelle vostre partite.

L'importante è che il Condottiero e le Canaglie siano sempre d'accordo su quanto sta per accadere nella vostra *Brancalonia*!

1. Quinotaria
2. Falcamonte
3. Galaverna
4. Vortigana
5. Pianaverna

Altomagna
Monti della Corona
Passo Imperiale
le Tre Zinne
Bolgiano
Fiume Auronzo
3
Trentatrea
Ondine
Lago di Guardia
Lezzo
Mandova
Cremata
4
Aurona
Verrona
Fiume Fossa
Perdenza
Ferraglia
Patavia
Tarvigia
Dilurvio
Busacchio
Naonia
Aquilegia
Monti Pallidi
Vortiga
Tergesta
Golfo del Carnaio
Tessaratto

Benvenuti nel Regno

Le avventure delle canaglie di *Brancalonia* si svolgono in quello che tutti gli abitanti chiamano "il Regno", e quanto stabilito dal Cancelliere dell'Imperatore d'Altomagna è dopotutto vero: codesto Regno di fatto non esiste!

I territori della Penisola dello Stivale e delle isole vicine non sono altro che un possedimento secondario dell'Impero, ceduto come beneficio vassallatico alla Regina Menalda di Catozza cento anni fa e mai più recuperato, anche dopo che la linea dinastica dei Catozzi si fu sfaldata tra intrighi, complotti e una dozzina di pretendenti alla Corona di Ferro.

All'epoca, l'intero territorio era sotto il controllo di Buemondo il Grosso di Aurocastro, che dal fondo del "Sinistro Stivale" aveva messo in piedi una confederazione di banditi, signorotti e briganti che imperversava dalla Piccadora al Falcamonte, assaltando ogni armata imperiale e rifiutando di versare tasse, decime e tributi.

"Codesto Regno è solo un'espressione geografica!"

- Clemente Pomponio, Cancelliere d'Altomagna -

In cambio della testa di Buemondo, pesata si dice quaranta ponderi, Menalda ottenne la reggenza del paese per conto dello Imperatore e da allora, trascorso un secolo, tutta la penisola è di fatto fuori dal controllo altomanno… né vi è è stato fino a oggi alcuno interessato a riconquistarla.

Attualmente perduta la Corona di Ferro di Menalda e indecisa l'araldica sulla successione, il Regno è suddiviso in oltre una dozzina di regioni indipendenti, a loro volta frammentate in potentati locali, feudi, contee, borghi, marche, ducati, baronie, alleanze, cavalierati, campanili e leghe commerciali, il tutto senza considerare gli indistinti confini tra i domini e le terre di nessuno tutt'intorno…

Ciascuna di queste regioni può essere teatro di lavoretti e situazioni dalle atmosfere molto specifiche, data l'ampia varietà di temi e toni che si possono utilizzare giocando a *Brancalonia*.

Eccone una rapida rassegna.

Quinotaria, o di Rovine Ancestrali, Mostri Marini e Gorgoni

Secondo le leggende, la Quinotaria è il luogo dove una bestia mitica chiamata Quinotauro si sarebbe trascinata fuori dalle acque secoli or sono e si sarebbe accoppiata con la moglie del lontano Re Clodione d'Oltremonte, di cui gli attuali sovrani di Quinotaria sarebbero lontani discendenti.

La costa e le valli di questa regione sono punteggiate da antichissime rovine, simili a quelle ciclopiche che si trovano più a sud lungo lo stivale, e la cui natura è sconosciuta. Le dicerie più inquietanti su queste contrade parlano dei draci, un popolo di uomini deformi e simili ad anfibi che vivrebbero lungo la costa, dei gorgoni, esseri innaturali discendenti del Quinotauro, e dei Segni, abominevoli deformazioni corporee che marchierebbero alcuni abitanti e conferirebbero loro poteri innominabili. Nonostante non ne sia la capitale, la città più importante della regione è Lungariva, gestita da ricchissimi mercanti.

Falcamonte, o di Cavalieri, Gobbi e Briganti

Le terre del Falcamonte sono aspre e selvagge, ma anche in grado di aprirsi in scorci ricchi e ubertosi. La capitale della regione è Tauringa e qui in varie occasioni è stato posto il seggio reale, cosicché la città e i dintorni sono invasi da ogni sorta di nobiltà terriera e cittadina, vecchia cavalleria in disarmo, prodi cadetti pieni di ideali, spadaccini in cerca d'ingaggio, ricchissimi viticoltori, intriganti cortigiani e famiglie aristocratiche decadenti. Non mancano briganti e banditi, ladroni e predoni, che infestano ogni angolo di foresta e terra di nessuno, cercando di restituire alla povera gente (compresi loro stessi) quanto sgraffignato da baroni e principi di sangue. Non mancano neppure i Gobbi, una delle piaghe della regione, che si annidano tra forre scoscese e caverne ai piedi dei monti, per attaccare e insultare chiunque passi a tiro.

Galaverna, o di Mercanti, Guitti e Guiscardi

Se il Falcamonte è regione di antica aristocrazia decaduta, la confinante Galaverna è terra di mercanti, compagnie di ventura e novelli signori di mentalità imprenditoriale. Per le sue campagne e lungo le vie dei suoi borghi pare che tutto abbia un prezzo e l'onore non esista, quanto piuttosto regnino l'interesse e il tornaconto. Moltissimi i gransoldi che scorrono da queste parti, e grandi dunque le rivalità tra campanili. I Grandi di Galaverna si fronteggiano arcigni dai merli delle proprie torri, mentre le loro abili e avide armate mercenarie si vendono al miglior offerente, cambiando vessilli assai più spesso della biancheria. Questa è anche terra rinomata per le tante botteghe e gli opifici dei suoi artigiani, per l'alchimia, la pirotecnica, l'orologeria, e i modi affettati delle sue dame. Non mancano inoltre le compagnie di guitti, musici e gabbamondo, apprezzati nelle piazze e nelle corti, nonché maghi, ciarlatani, maliardi, guaritori, ciurmadori e guiscardi, che si guadagnano da vivere un po' come teatranti e stregoni da operetta, un po' come veri praticanti di arti arcane.

Vortigana, o di Zecchini, Velieri e Pugnalate

Probabilmente la regione più vasta del Regno, la Vortigana è per intero il dominio di terra della potente città mercantile di Vortiga, così chiamata per i mulinelli e le correnti che ne agitano le acque. Governata da un lugubre consiglio di ricchissimi magnati, Vortiga è anche la città delle maschere, degli intrighi e del celebre Carnevale, ed estende le sue lunghe dita su buona parte del Mare Atreco fino alla Sidonia, comprese le isole di Callista e Tasinnanta. A tale splendore mercantile, che ogni anno riversa nelle casse del Maggior Consiglio migliaia di zecchini d'oro, fa da contraltare l'assedio costante di pirati e corsari lungo le rotte dei suoi velieri, la rivalità dei barbari e dei fuoriusciti di Tergesta, la presenza di ladri, assassini, dotati e mendicanti lungo le sue calli, l'infestazione di banditi, pagani, eretici, benandanti e stregoni nel vasto entroterra. I domini di terraferma sono anche il punto di passaggio privilegiato di bande fuggiasche, predoni, disertori, spie, sobillatori e armate allo sbando provenienti dall'Altomagna, nonché la terra d'elezione di molti esseri misteriosi e straordinari, come selvatici, fanes, morganti e creature magiche provenienti da settentrione.

Pianaverna, o di Nebbie, Streghe e Pagani

A sud di Vortigana, Falcamonte e Galaverna, e formalmente soggetta ai Grandi di quest'ultima, si estende la Pianaverna. È questa una landa nebbiosa e spopolata, attraversata dal più grande dei fiumi del Regno, il Fossa, e da tutti i suoi affluenti. Tale contrada paludosa, mefitica e infestata di miserabili, banditi e fuggiaschi alla macchia, è punteggiata da tanti minuscoli villaggi e qualche borgo di un certo rilievo, tutti ben attrezzati con compagnie mercenarie e piccole armate di ventura. Allo stesso tempo, questo è luogo di vecchie leggende, stregonerie proibite e creature molto antiche. Qui hanno i loro nascondigli orrende megere e mostri dei fiumi, evasi e ricercati, malebranche e bavalischi. Una parte della regione è poi occupata dalla Pianaverna, una terra di nessuno dove vive una delle maggiori confederazioni di tribù pagane del Regno. Molto diffusi nella zona sono eremiti, fratacchioni, preti itineranti, predicatori e miracolari, che cercano come possono di portare la Luce dei Santi tra i senzadio che vivono da queste parti...

Entra nello Impero!

Se non conosci Feudalesimo e Libertà leggi qui

Salute Sodale,
se ti appresti a leggere queste righe significa che finora hai vissuto nel peccato, ignaro dei dettami impartiti da **Lo Imperatore**, oppure che vuoi semplicemente dare una rinfrescata alle tue idee per evitarti la pubblica gogna o torture assai più nefaste.
Feudalesimo e Libertà (FEL) è il partito politico de Lo Imperatore, unico e diretto discendente di Carlomagno - erede al trono di Aquisgrana - che dovrebbe per diritto divino governare su tutte le terre d'Europa, soggiogando a sé un Impero sui cui non tramonta mai il sole. Ma oggidì i popoli europei si sono lasciati abbindolare dal ridicolo teatrino delle demo(n)crazie, hanno barattato la stabilità della servitù della gleba al libero mercato, estorto gli agii ai nobili per estendere falsi diritti alla plebaglia come il voto e la partecipazione popolare, e cosa assai più nefasta, hanno trascurato la fede ghibellina preferendo il debole e sciatto partito dei guelfi papisti. In questo teatro di scempio dell'umano progresso, raggiunto soltanto durante l'epoca aurea del medioevo, FEL entra in scena proponendo di restaurare l'unico sistema economico che possa riportare l'Europa ai fasti d'un tempo passato, troppo severamente giudicato dai libri di storia.

Feudalesimo e Libertà è una community nata in Italia, inizialmente soltanto su facebook, dove oggi conta oltre **700.000 seguaci**. FEL propone un bizzarro ritorno al passato proponendo soluzioni feudali a problemi contemporanei che le società di oggi faticano a risolvere. Dall'economia al lavoro, dallo sviluppo alla sanità, passando per istruzione e giustizia, FEL ha elaborato un vero e proprio programma politico risolutivo.

Qualche esempio?

La **moneta**: perché crucciarsi d'investimenti e speculazioni, di valutazione e svalutazione, quando possiamo tornare all'aureo conio? FEL propone di abolire la moneta, autentica carta straccia, e riforgiare la moneta aurea, unica garanzia di stabilità economica. Chiaramente tale conio sarebbe riservato solamente ai nobili, unici degni di potersi permettere di possederne qualche esemplare. Il resto della plebaglia dovrà crucciarsi soltanto della propria sussistenza. Meccanismi come il baratto, la mezzadria e la decima saranno strumenti sufficienti a garantire gli scambi indispensabili tra cibo e strumenti di lavoro.

Il lavoro per l'appunto andrebbe pesantemente riformato. Troppa disoccupazione, troppa gente a spasso che ozia, intasa le strade e fa crescere la fila presso gli uffici postali. FEL intende introdurre il reato di disoccupazione, rendendo il lavoro obbligatorio per tutti (nobili esclusi, ovviamente). Ogni villico, se vorrà riempire la propria pancia, dovrà alacremente lavorare spietrando, arando e seminando il campo dall'alba al tramonto (d'inverno un po' di meno, d'estate un po' di più), rendendo fruttuoso il terreno assegnatogli. Anche le mansioni dovranno essere riorganizzate, abbandonando professioni che fanno uso d'abachi elettronici o marchingegni a motore, per ripristinare ruoli come il ciambellano di corte, l'inquisitore, il monatto, il paggio, lo scavatore di fossati, il gradino umano per le portantine, il misso a cavallo, il beccaio, il soffiatore di minestre personale del Duca, l'allevatore di sanguisughe e tanti altri.

Sulla **sanità** FEL non si è certo risparmiata in questi anni, proponendo risoluzioni che fanno pace coi tanti che accusano la medicina moderna d'essere colma di ciarlatani. Ebbene, rigettando oltre 300 anni d'eresie ed errate teorizzazioni mediche, che hanno portato l'umanità ad una vita noiosa (in quanto eccessivamente duratura e salubre), FEL propone un cambiamento radicale in ambito medico. La conoscenza a menadito delle piante officinali e della Bibbia diventerà obbligatoria per l'accesso all'arte medica, con fiori, arbusti e derivati animali alla base dei medicamenti più comuni. Le piaghe purulente verranno curate con cataplasmi di urina bovina, la gola dolente con infusi d'ortica, la secchezza dermatica con impacchi di strutto e olio di carruba, l'abitudine ad ascoltare musica per strada ad alto volume con bastonate impartite con taglio traverso e il risvoltino nei pantaloni con

l'amputazione delle caviglie. Ma nella remota circostanza in cui le cure non sortiscano l'effetto desiderato, vi sarà sempre l'appello misericordioso a Iddio, utile per morbi assai nefasti come la Peste Nera o il Corona Morbo. Coadiuvati da clausura forzata, lazzaretti e campanelle da lebbroso (in alternativa al green pass e altri blandi strumenti).
Il programma politico potrebbe continuare a lungo, ma in Brancalonia potrete saggiare la risolutezza dello Imperatore. In politica estera in particolare, giacché le province meridionali troppo a lungo sono state lasciate preda di scorribande, canaglie e amenità di ogni sorta, che avrebbero certamente bisogno della rigida mano del sovrano imperiale per acquietare gli animi bollenti.
Arruolatevi dunque nelle fila dell'invincibile armata lanzichenecca che è giunta nel Sinistro Stivale. Lo Impero sta per randellare ancora: voi da che parte volete essere del randello?

Cosa trovate nella campagna L'Impero randella ancora

Brancalonia - L'Impero randella ancora è la prima campagna ufficiale per Brancalonia, realizzata in collaborazione con Feudalesimo e Libertà.

Questa nuova espansione stand alone (ovvero giocabile anche senza possedere altri materiali di *Brancalonia*) conta circa 180 pagine a colori, riccamente illustrate con mappe, personaggi, antagonisti, mostri e altre immagini evocative dedicate ai Comuni e alle contrade del Nord del Regno.

Al suo interno troverete:

- Una descrizione delle regioni settentrionali del Regno, con Segreti, Minacce, Curiosità, luoghi d'interesse, dicerie, creature e nuovi spunti di gioco.
- Approfondimento sull'Impero, i suoi segreti e le sue armate.
- Mappa e legenda del nord del Regno.
- Una campagna di gioco originale in 10 avventure collegate.
- Nuovi Background, nuovi Giochi da Bettola, nuovi Granlussi, nuovo Equipaggiamento e nuovo Ciarpame Magico a disposizione delle Canaglie.
- Oltre 20 tra nuovi mostri, avversari e nemici.
- E tanto altro ancora...

Giocare Guerre Feudali e L'Impero randella ancora senza possedere altri manuali

Abbiamo pensato questo fascicolo e il volume della campagna *L'Impero randella ancora* in modo tale che siano giocabili e utilizzabili senza aver bisogno di altro materiale ufficiale di *Brancalonia*, anche se è comunque necessario conoscere le regole della 5a Edizione.

Se sei un sodale di Feudalesimo e Libertà e vuoi solo menare le mani al seguito dello Imperatore, o contro di esso, potrai farlo senza problemi con quello che trovi in questo modulo e nel volume finale.

Se invece vuoi approfondire il mondo di gioco e conoscere i segreti dello Spaghetti Fantasy di *Brancalonia*, trovi tutti i materiali sul sito di Acheron.it, nei negozi di tutta Italia, su Amazon e presso i migliori siti e portali online.

Notti all'addiaccio e bisacce sfondate

Regole e varianti da usare in Brancalonia

Equipaggiamento scadente

In *Brancalonia*, gli oggetti comuni costano come sempre, secondo i più comuni listini di prezzi. Tuttavia, la disponibilità di denaro delle canaglie è in genere molto più bassa e spesso queste avranno a disposizione solamente equipaggiamento scadente. Oggetti e servizi scadenti sono malamente realizzati e offerti da imbroglioni e cialtroni. Hanno un aspetto poco affidabile, un gusto poco invitante o un odore ambiguo, e sembrano pronti a cadere a pezzi al primo utilizzo.

Gli oggetti scadenti hanno un costo inferiore rispetto a quelli standard, solitamente un decimo del prezzo.

Strumenti

Quando si utilizza un oggetto o uno strumento di qualità scadente in una prova, è possibile incorrere in qualche inconveniente. Il Condottiero può scegliere di volta in volta quali effetti applicare in base alla situazione e all'oggetto. Inoltre, se la prova viene fallita di 5 o più, l'oggetto si rompe.

Armi

Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma scadente e il risultato del dado è 1, l'arma si smonta, e tutti i tiri successivi subiscono svantaggio. Questo effetto dura finché il personaggio non usa un'azione per sistemarla.

Armature

Queste armature cadono a pezzi, letteralmente. Ogni volta che un personaggio viene colpito con un 20 naturale, un pezzo di armatura vola via e la sua CA cala di 2. Nel caso un personaggio impugni uno scudo, questo sarà il primo a volare di mano. L'effetto dura finché il personaggio non recupera i pezzi perduti e usa un'azione per sistemarli.

Cavalli, monte e animali

Quando si effettua una prova, se il risultato del dado è un 1, l'animale si azzoppa e non è più in grado di proseguire per 24 ore. Un animale scadente si muove inoltre a una velocità di 3 m inferiore rispetto a un animale comune dello stesso tipo.

La Magia Scadente

Le componenti magiche sono costose e rare, per questo le genti del Regno capaci di lanciare incantamenti e miracoli usano solitamente una versione scadente della vera magia. Questo spesso porta a incidenti e stravaganze, che hanno influito sulla reputazione della magia, tacciata di imprevedibilità e bizzarria, oltre che di ciarlataneria appannaggio di pezzenti, maghi da operetta e iettatori di campagna.

Gli effetti causati dall'uso di componenti e materiali scadenti si riflettono sull'aspetto delle magie ma non sul loro funzionamento pratico. Per esempio, un famiglio evocato con componenti scadenti potrebbe avere un aspetto buffo o grottesco; una palla di fuoco potrebbe lasciare un odore di uova marce.

Tutto il resto

Per tutto ciò che non è elencato precedentemente, la qualità scadente si manifesta in innumerevoli modi differenti, ed è impossibile creare un effetto per ogni situazione. Quando un personaggio usufruisce di qualcosa di scadente, il Condottiero utilizza uno dei seguenti effetti in maniera consona alla situazione:

Piccolo incidente. Un inconveniente buffo e senza conseguenze.

La difficoltà aumenta. Se viene effettuata una prova con una CD questa aumenterà o diminuirà in maniera sfavorevole.

Malfunzionamento. La natura scadente porta a un malfunzionamento imprevisto.

Danneggiato. Dopo l'uso l'oggetto si danneggia e necessita di essere riparato prima di poterlo utilizzare di nuovo.

Non funziona. Se l'oggetto è consumabile o con un numero limitato di utilizzi (per esempio fiale di acido, ampolle di acqua santa o pozione di guarigione), tira 1d6: solo con un risultato di 4 o più l'oggetto funziona normalmente, altrimenti è una fregatura malfatta e viene sprecato.

Inconveniente antipatico. Uno spiacevole inconveniente, come una Faretra che perde 1d4 munizioni trasportate durante un viaggio, o durante un passaggio in nave tutte le Razioni si sono inzuppate a causa di una infiltrazione d'acqua e diventano immangiabili.

Equipaggiamento Contraffatto

Il Regno è noto per le sue merci contraffatte: documenti e conio falso girano più che quelli veri, reliquie e opere d'arte taroccate hanno interi mercati di vendita al dettaglio e all'ingrosso, la stessa capitale di Alazia, Porto Patacca, prende il nome dalle fregature che qui si rifilano agli ingenui, e ogni oggetto o servizio che appare in gioco può essere Contraffatto.

L'Equipaggiamento Contraffatto ha 3 caratteristiche fondamentali:

- **Sembra molto conveniente:** costa infatti in genere il 50% del corrispondente Oggetto secondo i prezzari ufficiali. Alla sospettosa domanda degli acquirenti, il venditore spesso prova a giustificarsi dicendo che è stato regolarmente rubato o è "di seconda mano" (che poi è la stessa cosa). Ma non è vero quasi mai: è semplicemente contraffatto!

- **Esteticamente sembra Equipaggiamento comune:** l'Equipaggiamento Contraffatto non causa malus alle reazioni sociali come quello Scadente (vedi riquadro qui accanto).

- **Funziona come quello Scadente:** a parte il suddetto malus alle reazioni sociali, l'Equipaggiamento Contraffatto condivide gli stessi problemi e causa gli stessi svantaggi della sua versione Scadente.

Riposo

Tra le tante varianti di gioco utilizzate in *Brancalonia* è fondamentale applicare quella ai riposi nello stile del Realismo Crudo: in *Brancalonia*, il riposo breve dura otto ore e il riposo lungo una settimana.

Valuta e costi

Su e giù per le carrarecce del Regno girano molte valute, vecchi conii, monetaglia pezzente e pezzi di scambio. Per chi non si vuole fare troppi problemi, le monete sono sempre le stesse del regolamento base: monete d'oro, d'argento e di rame, con lo stesso valore d'acquisto e gli stessi prezzari di sempre. Chiamatele seguendo il tipo di metallo usato, e passa la paura… unica differenza: nel Regno il platino non si vede neanche con il cannocchiale e l'electrum non lo sanno neanche pronunciare. Al posto dell'electrum in *Brancalonia* c'è il ferro, con lo stesso valore di quello.

In generale, dunque, le monete di valore più basso sono in rame: paccottiglia buona solo per comprare uova al mercato e genericamente dette ramini, spicci o piccioli (a Zagara, per esempio).

10 spicci di rame (mr) valgono 1 denaro d'argento (ma). Sulle monete d'argento si basano gli scambi più importanti e comuni, e ogni regione del Regno batte i propri conii. Nel Regno delle Due Scille si chiamano taralli, fiorini, trisceli e zecchini rispettivamente in Torrigiana, Quinotaria e Vortigana. Marchi è il nome che prendono in Spoletaria, sesterzi in Alazia, bissoni in Galaverna e Pianaverna, e lire in Falcamonte.

Comunque si chiamino, il peso e il valore di tutti questi denari è grossomodo analogo.

Come abbiamo detto, l'electrum non esiste, e al suo posto abbiamo il soldo di ferro (mf); 5 monete d'argento corrispondono a 1 soldone di ferro. Se questo vi sembra strano è perché non avete visto le monete: quella d'argento e quella d'oro sono piccole e sottili, mentre quelle di ferro sono grosse come medaglie e vengono anche dette soldoni o petecchioni, visto quanto pesano.

Infine le monete d'oro, quelle che il popolo chiama gransoldi (mo). Alcune città coniano zecchini e fiorini d'oro, altri usano pesi e ponderi del vecchio conio draconiano o altro. Anche in questo caso, tuttavia, grossomodo 1 moneta d'oro vale sempre come 10 d'argento.

Non ci capite nulla? È normale… neppure la gente del Regno!

Botte da orbi

Introduzione alle regole per le Risse
e gli Schiaffoni

Con i vestiti logori e sgualciti e il volto tumefatto di fresco, non vedeva l'ora di spendere un po' del ragguardevole malloppo che lui e i suoi si erano appena guadagnati, saccheggiando il santuario infestato in cima a Colle Ramino. Scolarsi un paio di boccali, gustare le specialità marittime della rinomata locanda affacciata sulla laguna, e farsi finalmente un sonno tranquillo su di un letto come si deve - a questo pensava il Cavaliere Errante della Cricca del Fiato Corto, mentre varcava per primo le porte a vento sciupate dell'Osteria del Gamberone. Purtroppo, prima ancora che il profumo invitante del pesce grigliato e degli aromi potesse raggiungere le sue bramose narici, uno sgabello in abete - mancante di una gamba - fischiò attraversando la sala.

Lo centrò in pieno. Prima ancora che potesse rizzarsi in piedi, le Canaglie sue compari l'avevano già scavalcato, bava alla bocca: schiaffi, grida, pugni, berci, boccali branditi come spade e vassoi issati a mo' di scudi.

Il Cavaliere non ci pensò due volte. Con uno scatto balzò su di un tavolo barcollante, e - con una preghiera a Santa Fiammata da Fioraccia sussurrata a denti stretti - fu nel vuoto...

Sguardi sgomenti, sotto di lui, capirono troppo tardi che non avrebbero visto la fine di quella zuffa.

In *Brancalonia* esistono meccaniche espressamente dedicate alla gestione e risoluzione di combattimenti non letali chiamati risse.

Le risse sono pensate con cura per fungere da parentesi di gioco chiassose e divertenti utili a mettere in moto un'avventura, ad animare momenti più lenti, a movimentare con sfide diverse dal solito un qualche lavoretto, o semplicemente come alternativa spassosa per spezzare l'incalzante ritmo dei mortiferi combattimenti che possono mettere a dura prova la Cricca.

Le regole per le risse esposte in questa pubblicazione rappresentano una variante semplificata e temporanea di quelle del *Manuale di Ambientazione*. Sono state inserite a scopo dimostrativo, anche se sono perfettamente giocabili.

Come si fa una rissa

Trattandosi di scontri non letali per definizione, le Risse di *Brancalonia* sono regolamentate da semplici meccaniche che sostituiscono la normale gestione del combattimento.

La Rissa si svolge come un combattimento, ma con differenti azioni consentite e con un calcolo differente di Danni e Movimento.

Nota: *Durante la rissa non è consentito l'uso attivo di privilegi di classe come magie, attacchi extra, ecc.. ma è possibile comunque usufruire dei benefici passivi come Difesa Senza Armatura, Percezione del Pericolo, ecc...*

Movimento. Durante il proprio turno in una Rissa, ogni Rissaiolo ha a disposizione un movimento, generico, e non definito in metri, che gli permette di spostarsi ovunque voglia all'interno dell'ambiente in cui si svolge la Rissa.. Se il movimento del Rissaiolo è 0, questi non può muoversi.

Danni. Saccagnate, Mosse e Oggetti di Scena infliggono **Batoste** (vedi *Livelli di Batoste* e *Condizioni*, sotto), e – in alcuni casi – Condizioni. Le Condizioni inflitte o subite durante una Rissa durano fino all'inizio del round successivo. Nel caso di 20 naturale nell'utilizzo di una Mossa o di una Saccagnata, il numero di Batoste inflitte viene raddoppiato.

Poteri Razziali

Ogni razza brancaloniana ha a disposizione dei Poteri Razziali specifici per la Rissa:

Morgante: Un morgante può raccogliere gli oggetti di scena epici come azione bonus.
Umano: Un umano ottiene +1 slot mossa da rissa.
Dotato: I dotati possono scegliere le loro mosse anche dalla lista delle mosse magiche.
Marionetta: Come azione bonus durante una rissa, una marionetta può staccarsi un braccio e usarlo come oggetto di scena. A differenza dei normali oggetti di scena il braccio della marionetta non viene perso dopo l'utilizzo.
Selvatico: Un selvatico durante una rissa ignora gli effetti secondari dei primi due livelli di Batoste.

Livelli di batoste e Condizioni

Durante una Rissa, i Danni provocati da Saccagnate, Mosse e Oggetti di Scena infliggono una o più Batoste. Le Batoste sono misurate in 6 Livelli (vedi Tabella qui sotto).

Se una creatura già soggetta a una Batosta subisce un altro colpo che provoca Batoste, il suo attuale Livello di Batoste aumenta della quantità specificata nella descrizione del colpo.

Condizioni.

Alcune Mosse e attacchi con oggetti di scena epici infliggono condizioni aggiuntive. Le condizioni inflitte da mosse e oggetti di scena seguono le regole delle normali condizioni. Le condizioni subite durante la rissa durano fino alla fine del turno successivo di chi le ha subite.

Tabella delle Batoste		
1	Ammaccato	-1 CA
2	Contuso	-1 CA
3	Livido	-1 CA
4	Pesto	-1 CA
5	Gonfio	-1 CA
6	Incosciente	Privo di sensi

Alle botte con onore

La consuetudine, le regole d'onore tra canaglie e banditi, e persino la legislazione vigente nei vari domini del Regno stabiliscono pratiche molto precise riguardo alle Risse.

Né per fame né pe'l rame, mai si snudino le lame

Una Rissa è uno scontro non letale, che tale deve rimanere. Se infatti venisse versato sangue o ci si ritrovasse dei morti per la via o nell'osteria, da semplice "disturbo della pubblica quiete" (di cui non importa nulla a nessuno) la cosa verrebbe etichettata come omicidio o strage, e sulla testa dei colpevoli le Taglie si alzerebbero a dismisura. La Rissa è Rissa e non ci deve scappare il morto. Per questo motivo, nessun partecipante utilizza le proprie armi o, più in generale, colpisce per uccidere.

Pe' danni e malanni a taverne scalcagnate, l'osti prendon tutto a fine saccagnate

Le regole della Rissa sanciscono – anche nei confronti della legge – la tradizionale norma secondo cui chiunque a fine Rissa giaccia incosciente all'interno di una locanda o esercizio analogo (o entro 10 passi da essa), possa essere spogliato di beni e averi dai proprietari della medesima, a titolo di risarcimento per i danni arrecati dai prendenti parte alla rissa

Saccagnata

Le Saccagnate sono attacchi che ogni personaggio può effettuare durante una rissa come azione. Ogni personaggio è competente nelle saccagnate (tiro per colpire: modificatore di Forza + bonus competenza). Ogni saccagnata andata a segno con successo infligge una batosta.

Mosse

Le mosse possono avere vari effetti, alcune di queste richiedono un tiro per colpire basato su una caratteristica specifica (indicata tra parentesi) + il bonus di competenza del personaggio. Ogni personaggio è competente nelle mosse che conosce. Per essere utilizzate, tutte le mosse richiedono la spesa di uno slot mossa.

Tutte le Mosse si recuperano con un riposo breve.

Nelle Schede dei personaggi pregenerati trovate le Mosse a loro disposizione.

Oggetti di scena

Le Saccagnate possono essere effettuate brandendo tutto ciò che sia possibile afferrare all'interno dell'ambiente in cui si svolge la rissa; gli oggetti che è possibile impugnare durante la Rissa sono denominati Oggetti di Scena e si dividono in Comuni ed Epici.

Oggetti di scena comuni

(bottiglie, brocche, posate, stoviglie, candelabri, torce, fiaschi, sgabelli, attizzatoi...)

Raccogliere un Oggetto di Scena Comune richiede un'azione bonus.

Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Comune per effettuare un attacco di Saccagnate come azione bonus o per una difesa improvvisata (CA+2), come reazione.

Un Oggetto di Scena Comune si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

Oggetti di scena epici

(tavoli, botti, armature d'arredo, cassapanche, bauli, lampadari, personaggi...)

Raccogliere un Oggetto di Scena Epico richiede un'azione.

Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Epico per effettuare un attacco di Saccagnate come azione o per una difesa improvvisata (CA+5), come reazione.

Un Oggetto di Scena Epico si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

Quando utilizzi un Oggetto di Scena Epico puoi scegliere uno dei seguenti effetti:

- 2 Batoste.
- 1 Batosta e il bersaglio è stordito.
- 1 Batosta a due bersagli diversi.
- Il bersaglio è paralizzato.

Pericoli vaganti

I Pericoli Vaganti sono attacchi aggiuntivi che il Condottiero può decidere di inserire all'interno della Rissa. Tutti i Rissaioli (PG e PNG) devono effettuare il Tiro Salvezza relativo al Pericolo Vagante in corso e, in caso di fallimento, subire le conseguenze dettate dai suoi effetti.

Esempi di Pericoli Vaganti utilizzabili nella rissa durante il lavoretto presente in questo modulo:

- **Pioggia di Sgabelli:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è stordito.
- **La Taverna dei Pugni Volanti:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti subisce 1 Batosta.
- **Fiume di Birra:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti è prono.

Avversari

Bifolchi ubriachi in cerca di rogne, incarognite cricche di attaccabrighe, briganti in attesa dei soggetti giusti su cui affilar le nocche, birri in congedo con la smania di menar le mani… le bettole del Regno pullulano dei peggiori balordi e rissaioli, e mentre alcuni di loro cadranno come mosche sotto le tempeste di schiaffi delle canaglie, altri daranno loro parecchio filo da torcere.

Gli Avversari in una rissa si dividono in due categorie, Capoccia e Marmaglia.

Il Capoccia è un singolo individuo potente, solitamente a capo di un nutrito gruppo di rissaioli.

La Marmaglia invece è formata da un gruppo di individui che agisce separatamente ma che può subire un numero limitato di Batoste.

"In taverna leoni,
in battaglia fregnoni"

- Celebre modo di dire dei capitani di ventura del Regno, passando in rassegna la truppaglia -

Schaffi e Minchiate

Introduzione ai Giochi da Bettola

Da ovest a est, la Pianaverna e le contrade a ridosso dei monti e della costa sono punteggiate da taverne, locande, osterie, cantine e topaie di varia (e dubbia, il più delle volte) qualità.
Tra un incarico e l'altro con la Cricca, un piatto di sbobba e un po' di vino, il vociare di banditori e cantori, un sonnellino al tepore di un focolare o un po' di compagnia per la notte sono i più efficaci strumenti che ogni cricca ha a propria disposizione per rifocillare il corpo e rinfrancar lo spirito. Quelli che però non possono davvero mancare in ogni buca per canaglie che pretenda rispetto sono giochi e passatempi: una ridda di piccole e grandi competizioni nate per far girare un po' di denaro, scacciare la noia e farsi due risate a scapito di gonzi e ubriachi. Ognuno di questi giochi, con un poco di buona sorte, può far sì che un'onesta canaglia si possa riempire la borsa di petecchioni sonanti!

Altri Giochi da Bettola sono descritti nel *Manuale di Ambientazione* e in *L'impero randella ancora*.

Le minchiate (gioco di carte)

I mazzi delle minchiate nascono in Torrigiana, dove ancora oggi si contano alcuni tra i più grandi esperti e i cartai più prestigiosi. Le minchiate sono di fatto un tipo di mazzo di carte, con il quale si possono svolgere molti giochi diversi, anche se il più famoso tra questi è conosciuto con il medesimo nome.

La ricetta del gioco d'azzardo brancalone per eccellenza si compone di un gran numero di ingredienti quali fortuna, rapidità di mano, intuito, acume, buon occhio, ma anche… l'imbroglio!

Già, per questo gioco – pensato per sordide ciurmaglie della più infima risma – le scorrettezze sono parte integrante e regolamentata del gioco, a patto che il baro sia abile abbastanza da non farsi scoprire e che, se colto a truccare le carte – e denunziato a gran voce, al grido di "Minchiate!"– rimpolpi il "Coperto" (il piatto delle puntate) di una quota aggiuntiva, oppure abbandoni il tavolo.

Svolgimento

Per gestire una veloce partita al gioco delle Minchiate in una sessione di *Brancalonia*, Condottiero e giocatori possono utilizzare il seguente regolamento, che simula circa 1 ora di gioco al tavolo dell'osteria.

Ogni personaggio partecipante mette una puntata sul tavolo, concordata e uguale per tutti, e inizia il gioco.

1. Ogni personaggio partecipante sceglie 2 abilità che rappresentano il suo approccio alla partita, con cui effettuare una prova. Di seguito, alcuni esempi:

   - Indagare (INT): fare un conto obiettivo delle probabilità, monitorando i risultati dei dadi.
   - Intuizione (SAG): svelare i bluff degli avversari.
   - Inganno (CAR): bluffare alla grande.
   - Rapidità di mano (DES): tentare di barare [un fallimento determina l'incremento del piatto di una quota aggiuntiva a spese del personaggio, o il suo ritiro dal gioco].

2. Per tutte le prove di abilità al tavolo delle Minchiate, la CD è pari a 10, +1 per ogni giocatore compreso chi effettua la prova.

3. Ogni successo nelle prove di abilità determina un incremento del Dado Vincita di ogni giocatore, come segue: 0 successi = 1d6; 1 successo = 1d8; 2 successi = 1d10.

4. Il tiro del Dado Vincita bilancia l'abilità mostrata dalla canaglia al tavolo e lo volere de' Santi.

5. Il giocatore che ottiene il risultato più alto tirando il proprio Dado Vincita, porta a casa il malloppo.

In caso di pareggio, i vincitori si spartiscono la vincita… o, più di sovente, vengono alle mani!

La Regina di Schiaffi

"Il praeclaro giuoco della Regina di Schiaffi" è una nuova ludica attività che sta riscuotendo grande successo in tutto il Regno. Questo sapiente miscuglio di strategia e menanza vede due giocatori affrontarsi come condottieri di due schieramenti di pedine intagliate poste su una scacchiera, mentre ogni errore viene rimarcato da un ceffone sonante.

Svolgimento

Due giocatori si siedono ad un tavolo stretto, sul quale è presente una scacchiera con due schieramenti di pedine, di colori e fogge differenti. I giocatori si scontrano usando speciali mosse indicate nella Fase 2 - Mossa. La CD di queste mosse è pari a 10 + il modificatore di Intelligenza e di Saggezza dell'avversario, meno il numero di batoste subite. In caso di fallimento, il giocatore che ha effettuato la mossa riceve uno schiaffo al quale non può sottrarsi (pena la squalifica e la perdita di dignità), subendo così una batosta (vedi pag. 18).

Inoltre, possiede un Dado Regina, che inizialmente equivale ad un d8. Per ogni mossa fallita il dado cala di una categoria, mentre per ogni mossa riuscita il dado aumenta di una:

d4 - d6 - d8 - d10 - d12

Fase 1 - Rubare il bianco

Nella prima fase i giocatori tentano di acciuffare il Bianco, ovvero un pedone bianco posto al centro della scacchiera, che determinerà chi inizia a giocare per primo. Entrambi i giocatori tirano per l'iniziativa. Se un personaggio è competente in Rapidità di Mano, può aggiungere il proprio bonus di competenza al tiro di iniziativa.

Fase 2 - Mossa

In questa fase i giocatori tentano di incrementare il valore del loro Dado Regina. Per farlo, partendo dal giocatore che ha ottenuto il Bianco, effettuano una delle seguenti mosse:

Attacco di Scoperta

Il giocatore prova una mossa rapida e bene calcolata effettuando una prova di Intelligenza (Indagare). Il giocatore dispone di vantaggio nella sua prossima mossa.

Allocco

Il giocatore tenta un bluff effettuando una prova di Carisma (Inganno). L'avversario dispone di svantaggio nella sua prossima mossa.

Forchettata

Con la scusa di un languorino improvviso, il personaggio tenta di tirare una forchettata al suo avversario e deve effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano). Entrambi i giocatori subiscono una batosta.

Lo Sgambetto di Nonna

Una delle mosse più difficili del gioco, il giocatore tenta di far cadere a terra l'avversario mentre entrambi sono seduti al tavolo, effettuando una prova di Forza (Atletica). L'avversario dispone di svantaggio nella sua prossima mossa e entrambi i giocatori subiscono una batosta.

Difesa Zagariana

Il giocatore, fingendo di sbagliare la propria mossa, può tentare di sostituire alcuni pezzi sulla scacchiera approfittando dello slancio viulento dell'avversario intento a saccagnarlo, effettuando una prova di Carisma (Inganno). Il Dado Regina avversario cala di 1 categoria, ma il giocatore subisce una batosta come se avesse fallito.

Sacrificio dello Re

Il giocatore prova a farsi mangiare una pedina importante allo scopo di rompere il gioco avversario effettuando una prova di Saggezza (Intuizione). Il Dado Regina dell'avversario cala di 2 categorie, e quello del giocatore cala di 1 categoria.

Schiaffo Matto

Il giocatore può tentare lo schiaffo matto per tentare di chiudere il gioco. Il giocatore tira il suo Dado Regina e somma al tiro i suoi modificatori di Intelligenza e Saggezza. Se il risultato è pari o superiore alla CD delle mosse dell'avversario, il giocatore vince la partita, vedi Fase 3 - Fine del Gioco.

Fase 3 - Fine del gioco

Se uno dei giocatori subisce uno Schiaffo Matto o 6 batoste, perde la partita e l'altro giocatore viene proclamato Regina di Schiaffi.

Mosse prevedibili. Data la natura strategica del gioco, ripetere la stessa mossa due volte di seguito risulta prevedibile e quindi viene effettuata con svantaggio.

"A Monte!". Spesso i giocatori del regno non sopportano di perdere una partita e potrebbero decidere di mettere fine ad una sfida prematuramente, con uno schiaffo non regolamentato. In questo caso un giocatore può decidere, in qualsiasi momento, di effettuare una saccagnata all'avversario, gridando "A Monte!", prendendosi la responsabilità di aver appena dichiarato Rissa a lui, lei o loro, ma anche potenzialmente a tutti i suoi compari. In questo caso, le batoste accumulate durante la partita verranno recuperate solo al termine della Rissa.

Guerre Feudali

Lavoretto introduttivo ambientato in Galaverna per canaglie alle prime armi (1° livello), di Max Castellani, Mauro Longo e Andrea Macchi.

Tanto tempo fa, in un Regno lontano lontano...

È un periodo di tensioni in tutto il nord del Regno. Città e Duca-Conti ribelli si sono rifiutati di pagare tasse e gabelle e hanno ottenuto le loro prime vittorie, militari e diplomatiche, contro l'Impero Altomanno.

Lo Imperatore ha allora deciso di radunare vassalli, cavalieri e lanzichenecchi e discendere nella Pianaverna a ribadire chi è che comanda, con un semplice sfoggio di ignoranza e sopraffazione.

Al suo seguito, assieme a diplomatici e condottieri, c'è anche la figlia minore, la Principessa Beatrice Faconda Anguillelia di Acquisgrana, detta Lelia, che l'Imperatore intende dare in sposa a un influente nobile del nord per sancire di nuovo pace e alleanza.

Qualora questi tentativi di pace non andranno a buon fine, non serve neanche dirlo, quello che aspetta il Regno è la GUERRA.

Ma la principessa sembra essere scomparsa da alcuni giorni, si dice rapita da manigoldi di bassa lega, nobili rivali, mercenari altomanni o chissà chi.

Il destino del Regno è in ballo, armate filo-imperiali e ribelli si radunano a ogni angolo del paese, bande e cricche si arruolano negli eserciti di entrambe le fazioni, in attesa della scintilla che faccia scoppiare la prima battaglia, dicerie e voci disparate vengono sussurrate in ogni covo e bettola del nord...

Ma in una cosa sono tutti d'accordo: chi troverà per primo Lelia, metterà le mani sul tesoro più ambito dell'Impero!

Introduzione per le Canaglie

È difficile non notare che la guerra si fa sempre più vicina, anche per delle canaglie di infima risma come voi… Ci sono lanzichenecchi e spie imperiali in ogni bettola a est di Tauringa, le città di tutta la Pianaverna sono in fermento, e in ogni piazza dei borghi più disastrati e dimenticati dal Padre Terno si vanno arruolando tutte le compagnie e bande a disposizione: dai dragoni meglio armati alle masnade di scalzacani senza arte nè parte di cui il Regno è pieno…

Nelle città principali, quelle che attendono l'arrivo delle delegazioni imperiali, rastrellamenti e bastonature sommarie hanno sgominato in poche settimane covi secondari e cricche di basso conto. Tutti i ladruncoli, le canaglie e i furfanti da quattro soldi del circondario sono stati buttati fuori a calci dai cancelli o messi sommariamente alla gogna, per dimostrare all'Imperatore l'efficienza dei consoli, dei priori e dei signori cittadini…

Scacciati da ogni parte, lontani dagli altri membri dalla vostra vecchia banda, ormai sgominata e dispersa, vi ritrovate ad Abbiate Lardo, un piccolo borgo sul Fossa lontano dalle corti e dai comuni principali, e vi state chiedendo cosa fare della vostra miserabile vita, quand'ecco che…

Nomi e Riferimenti

Quando il nome di una creatura compare scritta in grassetto (**creatura**), le sue statistiche potranno essere trovate nell'Appendice A o nei manuali di *Brancalonia*. Quando invece il nome di una creatura compare con scritta in grassetto e asterisco (**creatura***) le sue statistiche potranno essere trovate nell'*SRD - OGL*.

Agganci per la cricca

Ecco qui di seguito alcuni agganci grazie ai quali questa incredibile opportunità di bottino potrebbe essere finita tra le mani delle Canaglie. Il Condottiero è libero di variarli a piacimento, o trovarne altri che meglio si confanno alla sua cricca di Canaglie.

Canaglia uno

È l'aggancio più semplice e sbrigativo per un gruppo di canaglie, da qui il suo nome. La cricca ha semplicemente udito la diceria che la principessa Lelia è stata rapita e ha iniziato a favoleggiare sulla lauta ricompensa che attende chi la riporterà all'Imperatore, o ai Duca-Conti di Tarantasia. Tenendosi alla larga dai rastrellamenti che impazzano nei grandi borghi, e vagando un po' a caso sulle tracce della pollastra imperiale, si ritrova a Abbiate Lardo proprio durante la Fiera di San Cagnate, e, notando un certo movimento, decide di proseguire qui la ricerca.

Il risveglio della forca

Lungo una delle strade che collegano Galaverna e Pianaverna, sorge un vecchio borgo in rovina e disabitato. Al centro del villaggio, la Cricca intravede un patibolo sbilenco dove alcune canaglie sono state appese per il collo, probabilmente una delle dimostrazioni di giustizia sommaria di questi tempi, eseguite per ripulire le campagne da furfanti e briganti. Tuttavia, uno dei pendagli da forca che ondeggiano cigolanti - strano ma vero - sobbalza e prende ad agitarsi al passaggio della cricca, per poi cominciare a.. pregare.

Se le Canaglie interloquiscono con il poveraccio, scoprono che si tratta di Padre Tornator Dalì, un miracolaro dall'accento castellano che pare invero aver vinto la morte, anche se il suo aspetto e il suo odore tenderebbero a dimostrare il contrario. Che si tratti di uno di quei misteriosi Paraguli, canaglie tanto abili da aver imbrogliato persino la Morte?

Dalì, dall'alto del nodo scorsoio, dice ai personaggi che sono i primi a degnarlo di attenzione, mentre tutti quelli che son passati prima lo hanno ignorato o gli hanno lanciato qualche pietra e insulto prima di proseguire. L'uomo di fede informa di aver visto cavalieri e guastatori, carriaggi da vettovagliamento e carretti, merciai e religiosi, e molti seriosi soldati vestiti alla guisa forestiera, che a uno verrebbe da pensare fossero lanzichenecchi altomanni, tutti diretti ad Abbiate Lardo, probabilmente per l'annuale Fiera di San Cagnate. Ma non solo: c'erano con loro anche felloni di bassa risma, saltimbanchi, cucinieri, gendarmi, ghenghe di banditi mal intruppati, malnati bieconigli e ogni sorta di bizzarria circense.

Padre Dalì promette infine di rivelare una diceria molto importante, qualora le canaglie lo dovessero liberare dal cappio. Se i personaggi lo aiutano a scendere *Dalì*, il paragulo racconta loro del gran numero di voci udite dai sopracitati passanti, secondo cui una certa figlia dello Imperatore è stata rapita qualche giorno prima dalle parti di Abbiate Lardo, probabilmente proprio da parte di mercenari smargiassi di origine altomanna. Una grossa ricompensa aspetta chiunque la ritroverà ed è proprio per questo che il plotone si starebbe dirigendo verso la fiera.

Gli ultimi spiedi

Quando ha radunato le proprie armate per scendere in Galaverna a dare una bella lezione ai comuni, lo Imperatore ha anche assoldato tutte le lance, le picche e le spade mercenarie del nord, masnade senza fine di fanti, lanzichenecchi e cavalieri pronti alla battaglia. Accanto a esse non sono mancati tuttavia neppure gli spiedi, le armi preferite dalla infida popolazione dei Bieconigli, accorsi anch'essi al richiamo del menare le mani. E così, plotoni e squadracce di felloni e tagliagole di quella risma si sono unite alle armate imperiali. Al grido di "Conigli, allo spiedo!", i leporidi si sono già distinti in molte operazioni minori della guerra, come anche nelle più truci malversazioni dei campagnoli della pianura.

Durante i loro vagabondaggi senza meta, le Canaglie hanno incontrato gli ultimi sopravvissuti di un branco di Bieconigli in rotta, inseguiti da una folla di paesani inferociti pronti a vendicarsi delle angherie subite e della fame atavica. Dopo averli salvati dagli inseguitori, in cambio di un bel gruzzolo di monete, le canaglie hanno anche saputo dagli ausiliari in fuga del rapimento della principessa, probabilmente ad opera di banditi e maramaldi di Galaverna. Una grossa ricompensa aspetta chiunque la ritroverà ed è proprio per questo che gli ultimi spiedi del plotone si starebbero dirigendo verso Abbiate Lardo, dove conduce la pista.

Una nuova Briganza

Vi è una folta schiera di duca-conti, viceprincipi, arcimarchesi, protoabati e baronetti briganzoli che devono ancora decidere a chi prestare giuramento. Alcuni di essi stanno dalla parte dello Imperatore, e vogliono assicurarsi i primi e prestigiosi posti a sedere nella tribuna d'onore del Nuovo Ordine Feudale che verrà instaurato nel nord. Altri, invece parteggiano per la nascente Lega Bernarda e intendono lottare per la propria libertà accanto a Tarantasia (e subito dopo, contro di essa).

Quale che sia la fazione del nobile di turno, le canaglie stanno marcendo nelle gabbie di uno dei suoi vassalli minori, che decide di tirarli giù dall'esposizione plateale al pubblico ludibrio per offrire loro l'ingrato compito di recuperare la principessa scomparsa, o quantomeno informazioni su dove ella si trovi.

Il valvassore promette alla cricca di restituire loro tutti i beni confiscati e cancellare le loro malefatte, oltre che di metterci di sopravanzo una bella ricompensa, se le canaglie tornano con notizie sulla principessa rapita o addirittura con la bella in carne e ossa, che poi l'aristocratico rivenderà al proprio signore. Secondo le notizie giuntegli, la principessa è stata catturata e nascosta da una banda di canaglie minori della Fratellanza, proprio come i personaggi, che si nasconderebbero nel borgo di Abbiate Lardo.

10
9
1
3
6
9
1
4

La Fiera di San Cagnate
Legenda
1. La Minaccia Fantasima
2. Mozzarella in Carrozza
3. San Cagnate contro la Fiera
4. Padiglioni dei messi Imperiali
5. Tende dei Picchieri Comunali
6. La Banda dell'Ortica
7. Cacciatori di Taglie
8. Torneo della Regina di Schiaffi
9. Pizzicotteria del Biscione
10. Porcilodromo
5
2
9
7
8
2

Retroscena per il Condottiero

ATTENZIONE: CONTIENE SEGRETI E COLPI DI SCENA CENTRALI PER L'AVVENTURA E L'INTERA CAMPAGNA IN PUBBLICAZIONE.

LEGGETE A VOSTRO RISCHIO E PERICOLO!

La principessa non è stata rapita, ma è fuggita lei stessa dall'accampamento. L'imperatore vorrebbe infatti darla come sposa al signore di Tarantasia, ma la principessa non accetta ordini e imposizioni, è uno spirito libero e non ha alcuna intenzione di essere usata come pegno di pace, essere offerta in moglie a nobili bavosi o essere impiegata come merce di scambio.

Impossibilitata a lasciare l'accampamento imperiale con altri mezzi, individuato un ambulante in procinto di lasciare gli accampamenti lanzichenecchi, a sua volta pieno di segreti e risorse non comuni, è riuscita a darla bere alla sua scorta scappando dai padiglioni eretti in campo aperto, ed intrufolandosi nel retro del suo carro-vivande, la Mozzarella in Carrozza. Il corteggio imperiale e le vari parti dell'armata sono infatti accompagnati da un numero inquantificabile di intrattenitori, guappi, circensi, felloni di bassa risma, contrabbandieri di acquavite e altri simili fornitori di servizi. Non mancano le pizzicherie, carri-vivande ambulanti spesso apostrofati dai lanzichenecchi "gli zozzoni", che contribuiscono a rifocillare le truppe con qualcosa di vagamente migliore della sbobba distribuita dai cucinieri dell'armata.

Quello scelto dalla fuggitiva, inoltre, non è un ristoratore qualsiasi, bensì appunto un cagliomante rinnegato proveniente dalla Volturnia, Tonino Scannafagiuolo, che tuttavia per le origini selvatiche e l'aspetto vagamente cinghialesco è noto come "Ventresca". Ventresca e Lelia si sono subito messi d'accordo per lasciare assieme il campo imperiale e trovare un covo da qualche parte a nord di Abbiate Lardo, dove nascondersi da messi imperiali e cacciatori di taglie e allo stesso tempo ordire i dettagli del Colpo Grosso che Lelia ha in mente.

Non paga infatti di essere fuggita dal padre, la principessa intende giocarsi il tutto per tutto: trafugare i forzieri con la propria dote e le paghe dell'armata, e filarsela a Gibralcanda dove nessuno la troverà mai, a passare il resto della vita libera, ricca e senza pensieri.

Per riuscire a fuggire, Lelia si è semplicemente nascosta in un doppio fondo segreto del carro-vivande, ha atteso mentre Ventresca lasciava il campo con la scusa di doversi dirigere alla vicina fiera di San Cagnate.

Per non destare sospetti, il carro-vivande ha quindi davvero raggiunto Abbiate Lardo e lì il Ventresca si è dato da fare per partecipare concretamente alla Fiera, in attesa di un momento propizio per allontanarsi ulteriormente. Adesso, Lelia si è tagliata i capelli, li ha tinti di castano e si è insaccherata di sugna e fritto, facendosi passare per "Brunello", l'assistente di Ventresca. Solo i suoi penetranti occhi azzurri potrebbero farla riconoscere al di sotto del prodigioso mascheramento messole addosso dal cagliomante.

Scena 1 - In cerca di Lelia

Quando l'avventura ha inizio, o subito dopo la scena dedicata all'aggancio della cricca, se la si vuole giocare, le canaglie si ritrovano direttamente nel cuore di Abbiate Lardo, nel pieno svolgimento della Fiera di San Cagnate. Nessuno li cerca e nessuno bada a loro, a meno che non diano fastidio o si facciano notare, ma tutto il centro del borgo è infestato da sgherri dello Imperatore, bravi, furfanti, guardie e mercenari, e sono tutti in cerca di Lelia.

Usando la mappa della fiera, i giocatori possono decidere quali attrazioni visitare, a chi chiedere, dove e come cercare indizi sulla principessa scomparsa. La maggior parte dei fieranti e dei campagnoli accorsi alla festa non sanno niente di niente sulla scomparsa della principessa, e non vogliono essere importunati o minacciati da canaglie di strada come i personaggi.

Inoltre, diffondere la notizia che la figlia dell'imperatore è scomparsa può causare un montare esponenziale di dicerie, trambusto e confusione generale che finirebbe per:

- allertare la stessa fuggitiva e Ventresca, che aggiungeranno ulteriori espedienti per coprire la propria fuga;
- causare l'arresto da parte dei birri del borgo e delle truppe imperiali, per procurato allarme e minaccia alla pacifica convivenza con le truppe imperiali;
- attirare l'attenzione di tutti gli altri infiltrati alla fiera per cercare Lelia, che si getteranno alla prima occasione contro la cricca per sapere cosa sanno della vicenda e togliere di mezzo dei concorrenti.

Discrezione e profilo basso dovrebbero dunque essere le parole d'ordine della ricerca.

Se invece la cricca chiede in giro di Brunello, l'assistente di Ventresca, che sarebbe stato assoldato proprio ad Abbiate Lardo, nessuno ne ha mai sentito parlare prima e nessuno lo conosce. Qualcuno, al massimo, avrà notato questo giovanotto dagli occhi azzurri, che puzza di sugna e di vino, aggirarsi per le attrazioni della fiera.

A parte indizi, scommesse e attrazioni, durante la fiera si possono acquistare beni e servizi comuni di *Brancalonia*, compresa merce contraffatta, intrugli e ciarpame magico, il tutto rigorosamente scadente.

La fiera di San Cagnate

Ecco di seguito una descrizione dei luoghi della fiera e degli indizi che vi si possono raccogliere.

1- La Minaccia Fantasima. La Stamberga Gnaulante è un grande carrozzone allestito come una magione stregata, che per pochi petecchioni farà scorrere un brivido sulla schiena della canaglia più coraggiosa.

Il carrozzone è davvero infestato da una fantasima, **Berenice**, confinata per sempre in tale luogo da una vecchia maledizione. È lei che aziona i rudimentali meccanismi della Stamberga, o provoca ogni altro effetto speciale dell'attrazione, causandone il grande successo in tutte le fiere della regione. Lo spettro tuttavia non è crudele né ostile, e coopera con il lugubre impresario del carrozzone **Dardo Maglio**, dalla pelle rossastra e vistose corna sulla testa, che usa la propria vera natura come ulteriore richiamo per la Stamberga. Dardo e Berenice sono innamorati e gestiscono assieme la Stamberga da anni.

Scommettendo da 1 a 3 soldi d'argento è possibile tentare la propria risolutezza all'interno della Stamberga Gnaulante, affrontando le ignote minacce e i preannunciati pericoli che Dardo Maglio con grande trasporto narra a chiunque si avvicini al suo carrozzone.

Una canaglia che accetta di entrare, vedrà una serie di improbabili e decisamente non spaventosi "effetti speciali", come manichini mal truccati, nebbioline colorate, stretti corridoi e animali impagliati che sbucano molto lentamente. L'intero percorso sembra essere un fiasco fino all'ultima stanza, quando improvvisamente l'intero carrozzone comincia a tremare e un volto spettrale di una donna appare attraversando le pareti. Berenice usa il suo Sguardo Terrificante sulla canaglia. Se quest'ultima fallisce il tiro salvezza verrà scagliata fuori dalla fantasima, ancora paralizzata dal terrore. Se invece la canaglia supera il tiro salvezza, Berenice stupita, offrirà l'opportunità di scambiare due chiacchiere.

Indizi: Se si riesce a fare amicizia con Berenice o il suo impresario, o li si costringe a parlare in qualche modo, è possibile scoprire che un ragazzotto dall'aria furtiva si è nascosto per qualche minuto nella Stamberga quella mattina, per sfuggire alla caccia di due uomini dall'accento peculiare. A differenza dei due, che scapparono a gambe levate, "il ragazzo" dimostrò nervi saldi alla vista della fantasima. Berenice non sa chi fosse e non saprebbe descriverlo - ma una cosa per lei è sicura: sotto un mascheramento da ragazzo si celava una donna fatta e finita. Maglio non ha visto la figura nascondersi ma ha sentito un forte odore di fritto e ribollita dopo che se ne era andata. Ha invece riconosciuto i due inseguitori come lanzichenecchi, di quelli acquartierati coi messi imperiali (4).

2 - Mozzarella in Carrozza. Questo carro-vivande è di proprietà del pizzichiere Tonino Scannafagiuolo, detto "**Ventresca**", noto nei molti luoghi del Regno in cui fa tappa per i suoi panini con salsiccia e friarielli, per i suoi calderoni di trippa in umido a prezzi popolari, per i suoi cuoppi mille gusti più uno, e per le sue freschissime mozzarelle di bufala volturniana. È su questo carro che Lelia è scappata dall'accampamento, ma in questo momento la fuggitiva si trova altrove.

Indizi: se direttamente interrogato sulla vicenda, Ventresca nega ogni coinvolgimento, ma una canaglia perspicace potrebbe accorgersi che mente superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17. Per il resto, a domande quali: dove si trova Lelia in quel momento, se sia stato lui a rapirla, o se sa chi l'abbia rapita, il cagliomante rinnegato non mente quando risponde negativamente, dopotutto nessuno ha rapito nessuno, e lui non ha la più pallida idea di dove Lelia sia in quel momento.

Se interrogato sul suo assistente Brunello, rivela che lo ha incaricato di preparare il calderone della trippa per la cena degli imperiali (4) e adesso è in giro a raccogliere erbe, tuberi e odori al mercato per condire le porzioni. Può anche ammettere che quella mattina lui e Brunello, per distrarsi un po', hanno partecipato alle Saccagnate (3): Brunello non ha mai partecipato prima a fiere come questa ed era entusiasta di potersi divertire con le attrazioni del posto. Anche tutte queste affermazioni sono vere.

Se i personaggi sospettano che sia coinvolto con la scomparsa della principessa, insistono con le domande, o cercano di estorcere informazioni con la forza, Ventresca finisce di cucinare il midolliano con la formula magica "Cotto o crudo, il fuoco ha veduto!" e si dà alla fuga, mentre il mostro si avventa sulla Cricca ed eventuali soldati, creando scompiglio per la fiera.

3 - San Cagnate contro la Fiera. La Fiera di San Cagnate deve il suo nome a un'antica belva che anni addietro venne scacciata dal temibile Cavaliere delle Saccagnate, poi fatto santo patrono del borgo da un predicatore duro d'orecchi con il nome di "San Cagnate".

La fiera in questione era un terribile "biscione", forse un bigatto o un serpegatto troppo cresciuto a causa di chissà quale befanico maleficio, e annualmente viene riproposto l'epico combattimento proprio durante la Fiera.

All'interno dall'arena adibita alla gioviale scazzottata celebrativa, vi è un paggetto che sorveglia un libro dalla spessa copertina in pelle di biscione (in realtà topo-cane) su cui, ogni anno, i partecipanti alle Saccagnate di San Cagnate possono registrare il proprio nome dopo aver preso parte alla rissa. Coloro che hanno deciso di lasciare un segno del proprio passaggio sono tanti, molti con una pessima calligrafia, e altrettanti con una semplice "x", corredata talvolta da punto, due punti o punto e virgola. La consultazione del Tomo delle firme di San Cagnate, naturalmente, è concessa ai soli partecipanti che glorificano il santo cavaliere con le proprie nocche, all'interno dell'arena.

Indizi: se le Canaglie partecipano alle Saccagnate di San Cagnate e in seguito provano a cercare un qualche indizio riguardo la presenza della principessa consultando la lista di nomi nel tomo, con un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 11, trovano due firme che destano assoluta curiosità: "Messer Capocollo e Brunello". Se i personaggi chiedono informazioni a riguardo al paggio che custodisce il pesante volume, egli dice di non ricordare, ma che 10 ramini (10 mr) potrebbero rinfrescargli la memoria. Se pagato o convinto con un successo in una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 o Carisma (Intimidire) con CD 10, il paggetto racconta di un uomo ben piazzato e un giovane dai penetranti occhi azzurri, che hanno sbaragliato tutti i partecipanti dell'arena in pochi minuti, durante la saccagnata inaugurale. A detta del paggio, Messer Capocollo e Brunello sembravano una coppia di buoni amici - forse amanti? - e dopo la rissa si sono recati verso il Porcilodromo, per puntare o forse partecipare ad una gara di sguisci.

4 - Padiglione dei Messi Imperiali. Questa sezione della fiera è occupata da un centro di arruolamento delle armate imperiali, che reclutano canaglie e bravacci di campagna per fungere da carne da bombarda per i plotoni ausiliari dell'armata.

Per attirare l'attenzione, gli altomanni hanno anche messo su un tiro al bersaglio con un paio di schioppi di ordinanza in loro dotazione, che attirano l'attenzione per l'uso della formidabile e misteriosa polvere nera.

In questo momento, con la principessa scomparsa, l'ufficiale reclutatore, Corrado Schwanzstucher, è anche allertato di quanto accaduto e ha sguinzagliato i suoi sgherri per la fiera, a guardarsi intorno e cercare indizi su Lelia.

Sul retro dell'acquartieramento, in un enorme calderone sta ribollendo "il buseccone": un colossale ammasso di trippa, frattaglie, corata e animelle, fagioli, tuberi e cipolle, in attesa della cena della truppa.

Se le Canaglie vogliono, possono provare a sparare con gli schioppi (tre tiri colpire, con CD progressiva 12, 15 e 18, nessun premio previsto se non delle sonore pacche sulla spalla), o arruolarsi come ausiliari nella milizia imperiale.

In quest'ultimo caso, riceveranno una lauta porzione di buseccone e un fiasco di vino, un Certificato di Condotta nell'Armata (in altomanno, incredibilmente svantaggioso per chi si arruola), e l'ordine di comparire l'indomani mattina alla tenda fuori dal borgo per ricevere la prima paga e i primi ordini. Naturalmente, da quel momento in poi inizieranno le frustate, i ceppi e i lavori di fatica, ma questo ai volontari non viene detto.

Che si arruolino o meno come ausiliari, le Canaglie possono ottenere un meschino incarico dal messo imperiale Schwanzstucker, che cerca volenterosi sabotatori per andare creare confusione e scompiglio presso il distaccamento dei picchieri comunali (5) che li tengono d'occhio in maniera oltremodo fastidiosa.

Corrado Schwanzstucker (**lanzichenecco doppio soldo** umano LN), è accompagnato da 5 **lanzichenecchi** e 5 **felloni.**

Indizi: Lelia si tiene ben lontana da questo drappello di altomanni. Tuttavia, se le canaglie si arruolano, o riescono ad avvicinarsi agli Imperiali, superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13 sentono il messo mentre si sbottona con alcune paesane, in un volgare piuttosto stentato, rivelando che esclude categoricamente che siano stati i mercenari al soldo dell'impero ad aver rapito Lelia. Oltre al fatto che lui - dice - ne sarebbe sicuramente a conoscenza, a suo parere nessun capobanda o condottiero lanzichenecco avrebbe sfidato in un modo tanto sciocco la furia dello Imperatore.

Inoltre, a richiesta i lanzi e i felloni lì radunati possono rivelare che il buseccone è stato preparato da Messer Ventresca e Brunello, il suo assistente. Al mattino, Schwanzstucker ha inviato due spie a seguire Brunello per scoprire come mai si allontanava sempre in maniera furtiva, ma la coppia di lanzi è tornata - forse giusto un po' sconvolta - dicendo che era tutto a posto e il ragazzo voleva solo prendere parte ai divertimenti della fiera.

Infine, l'ufficiale o i suoi sgherri possono confermare che la "Mozzarella in Carrozza" era presente al campo imperiale proprio prima che la principessa fosse rapita. Per questo motivo, gli altomanni hanno scelto Ventresca come loro cuciniere aggiuntivo, con il buseccone che ribolle dietro le tende: è già stato considerato un fornitore affidabile per le truppe imperiali.

Saccagnate di San Cagnate

Più volte al giorno, solitamente mattina, pomeriggio e sera, l'arena al centro dello spiazzo in cui è allestita la fiera di San Cagnate, dà luogo alla scazzottata goliardico-celebrativa che vede contrapposti due schieramenti di partecipanti, gli uni agghindati alla bell'e meglio da cavalieri in cotta e scopa di saggina, gli altri a condividere un raffazzonato costume da biscione. I due schieramenti si affrontano in una versione dilettantistica di una rissa (vedi Rissa a pagina 18). Durante le Saccagnate di San Cagnate la Rissa presenta le seguenti modifiche:

Oggetti di Scena. Si possono raccogliere solo gli oggetti di scena forniti nell'arena.

Costume. Per partecipare, i giocatori devono indossare i costumi appropriati.

Costume dei cavalieri. Ogni cavaliere deve equipaggiarsi con un'armatura di pentole e padelle che conferisce CA 16 (nessun bonus di Destrezza). Inoltre, qualsiasi attacco effettuato indossando l'armatura subisce svantaggio a causa della pentola usata come elmo, che rende quasi impossibile la visuale.

Oggetti di Scena Epici dei Cavalieri

Scopa da Cavaliere. Quando il personaggio effettua una saccagnata con la scopa infligge una batosta aggiuntiva.

Vassoio a torre. Quando il personaggio subisce un attacco con l'olio piccante può usare la sua reazione per evitare l'attacco.

Costume del Drago. La veste del drago conferisce CA 15.

Oggetti di Scena Epici del Drago:

Mantice d'Olio Piccante. Il mantice d'olio piccante può essere usato per infliggere la condizione stordito a due bersagli.

Drago di Nebbia. Quando il personaggio viene colpito da un attacco può usare la sua reazione per attivare il pericolo vagante Sacco di Farina sui Cavalieri.

Brunello invece non lavorava ancora per Ventresca, ma pare sia stato assoldato direttamente ad Abbiate Lardo come aiutante.

5 - Tende dei Picchieri Comunali. A pochi passi di distanza dal padiglione di arruolamento degli altomanni, si trova un distaccamento di picchieri comunali, che sorvegliano i movimenti degli imperiali (autorizzati ad arruolare) e che le cose alla fiera procedano senza tafferugli (per quanto possibile). Abbiate Lardo è formalmente sotto il controllo dei Duca-Conti di Tarantasia e a questi va la lealtà di questo contingente di picchieri e del loro ufficiale, il contessino Massimo Sforzo.

Attualmente il Duca-Conte e lo Imperatore sono alleati, l'uno il devoto vassallo dell'altro, ma la principessa Lelia che doveva sancire l'alleanza tramite il matrimonio è stata rapita e le cose si vanno facendo sempre più tese.

Se le Canaglie vogliono, possono arruolarsi come ausiliari nella milizia comunale. Riceveranno un Certificato di Amnistia di tutte le loro Malefatte (con clausole assolutamente svantaggiose celate da sottigliezze da azzeccagarbugli), e l'ordine di comparire l'indomani mattina alla tenda fuori dal borgo per ricevere la prima paga e i primi ordini. Naturalmente, da quel momento in poi inizieranno le frustate, i ceppi e i lavori di fatica, ma questo ai volontari non viene detto.

Che si arruolino o meno come ausiliari, le Canaglie possono ottenere un vile incarico dal contessino, che cerca spie che vadano a scoprire cosa stanno architettando e complottando gli altomanni.

Contessino Massimo Sforzo (umano **nobile*** LN) è accompagnato da un **veterano** e 6 **picchieri comunali.**

Indizi: Lelia si tiene ben lontana da questi soldati. Tuttavia, se le canaglie si arruolano, eseguono l'incarico o riescono a ottenere in qualche modo la fiducia del contessino Sforzo, l'ufficiale potrebbe sbottonarsi con loro e rivelare che di sicuro non sono stati gli armati delle Città Libere ad aver rapito Lelia. Nessun soldato o mercenario comunale avrebbe infatti sfidato in un modo tanto sciocco la furia del Duca-Conte di Galaverna, rapendogli la promessa sposa e sottraendogli un accordo dinastico con lo Imperatore. Il contessino ritiene inoltre molto strano che gli imperiali abbiano scelto come vivandiere "la Mozzarella in Carrozza", che ha i prezzi più cari di tutta la fiera. Avrebbero speso di meno se avessero richiesto i servigi della Pizzicotteria del Biscione o del macellaio locale, Culatello.

6 - La Banda dell'Ortica. Qualche settimana fa, una banda di canaglie incallite che aveva il proprio covo nella Contrada dell'Ortica di Tarantasia è stata sgomberata e buttata fuori a calci dalla città, durante le operazioni della birraglia locale per rendere più sicura la città in vista dell'arrivo degli imperiali.

Avendo un aggancio e un secondo covo ad Abbiate Lardo, ora la banda ha messo radici in questo borgo e ha cominciato a fare il bello e il cattivo tempo nella zona, cacciando via a calci la marmaglia locale e imponendosi come nuova rappresentanza della Fratellanza nella contrada. In questo momento, durante la Fiera, questi furfanti stanno gozzovigliando su delle panche scalcagnate e passano la giornata a osservare i visitatori, giocare alle Minchiate (vedi a pagina 20) e tracannare vino.

Data la loro comune affiliazione alla Fratellanza, i membri della Banda dell'Ortica sono abbastanza solidali con le canaglie della cricca appena giunta in paese, purché questi non commettano troppe malefatte nel loro territorio e porgano i doverosi rispetti al capobanda locale, Francis Culatello, macellaio e grassatore.

In caso contrario, la banda ribadirà alle canaglie il concetto di onore e territorialità con una bella bastonata collettiva, ovvero una bella rissa.

Culatello potrebbe chiedere anche alle canaglie di liberare Lando, un suo uomo finito in mano ai cacciatori di Taglie (7), prima che riveli troppo.

La banda dell'Ortica è composta da Francis Culatello (**tagliagole** pantegano NM), 2 **malviventi*** e 5 **banditi***.

Indizi: Lelia si tiene ben lontana da questi bricconi, ma un indizio si può reperire anche qui; se le canaglie si confidano, battono alle Minchiate i furfanti o riescono a ottenere in qualche modo la fiducia di Culatello, il capobanda si sbottona e rivela che di sicuro non sono stati i membri della Fratellanza ad aver rapito Lelia. Gli Zii e la Mamma Santissima non avrebbero mai concesso l'autorizzazione a rapire un personaggio tanto in vista, con tutti quei soldati e mercenari in giro. Inoltre, Culatello è molto seccato perché la commessa per rifocillare gli imperiali presenti in città non sia stata data a lui, bensì a Ventresca, l'ambulante norcitano, e lo ha fatto seguire e spiare per tutto il tempo. In questo modo, può informare la cricca che il "Messer Capocollo" delle Saccagnate di San Cagnate era proprio lui, assieme al suo assistente Brunello, di cui non sa molto altro.

7 - Cacciatori di Taglie. Bobo Vez (vedi Appendice A a pag. 36), Cacciatore di Taglie capo di un piccolo drappello di Agenti si aggira per la Fiera in cerca della principessa scomparsa. La Regia Agenzia di Riscossione di Taglie e Gabelle infatti ha saputo subito della principessa volatilizzata e ha mandato il suo più affidabile cacciatore in zona, per trovare Lelia ed evitare il più possibile la tragedia diplomatica. Bobo sa della banda dell'Ortica e della presenza in fiera della Cricca, ma non gli importa nulla di pesci così piccoli.

Bobo Vez (**Cacciatore di Taglie** umano CN), viaggia accompagnato da 2 **agenti** e 3 **birri**.

Indizi: Bobo avrebbe un incarico per la cricca, se questa si rivela in qualche modo affidabile o capace. In cambio della collaborazione promette di far cancellare le loro malefatte, ma poi a cose fatte, invita semplicemente le canaglie ad arruolarsi presso i Picchieri comunali (5) per ottenere davvero il Certificato di Amnistia.

L'incarico è molto semplice: un ricercato di poco conto chiamato Lando è stata catturato dagli Agenti e Bobo sospetta che sappia dove si trovi la Principessa, ma non vuole rivelare nulla e continua a dare false piste. Bobo avendo capito l'inghippo chiede alle canaglie di fingere di liberare Lando, sperando che così riveli a loro cosa sa.

Se liberato, Lando rientra nella banda di Culatello (6), che sarà grato poi alla cricca, ma non ci sono informazioni aggiuntive da sapere davvero, se non quelle che può rivelare il macellaio capobanda.

8 - Il torneo della Regina di Schiaffi. Quest'area della fiera presenta numerosi tavolini la cui superficie è intagliata a rappresentare una grande scacchiera, su cui pedine di due colori diversi vengono spostate tra una casella e l'altra dalle abili mani arrossate delle due "regine" sedute al tavolo, tra manovre scaltre e schiaffi sonanti (vedi "Regina di Schiaffi" a pag. 21).

9 - La Pizzicotteria del Biscione. La Pizzicotteria del Biscione è un altro carro-vivande accorso ad Abbiate Lardo per la fiera, celebre per i "Pizzicotti" della sua bella tenutaria, ovvero pizzette ripiene di verdure e formaggio, unte nel grasso e fritte sul momento. Tuttavia, per tener fede al nome trovato e per accorta politica pubblicitaria, la bella Rossavera (**locandiera** selvatica LN), è solita mollare fastidiosi pizzicotti a schiocco ai suoi clienti, che si ricorderanno di lei così per molto tempo ancora. Rossavera è anche solita incantare i suoi avventori con la sua favella, raccontando barzellette sconce e lanciandosi in ogni sorta di blasfemia e turpiloquio.

Indizi: Se espressamente interrogata al riguardo, Rossavera potrebbe rivelare di aver pizzicottato "Brunello" qualche ora prima, quando questi si era seduto ai suoi sgabelli a scolarsi

del vino e assaggiare la specialità della casa. Rossavera ne ha pizzicottata di gente, e sa riconoscere la pelle di un garzone da quella di una dama, quando la pizzica. Inoltre, la fastidiosa abitudine le ha lasciato tra le dita una sorta di tintura bruna, come se la pelle dell'inserviente di Ventresca fosse stata ricoperta da uno strato di colorante naturale…

10 - Porcilodromo. Durante la Fiera di San Cagnate è possibile osservare la famosa Gara di Sguisci, dove i Maiali da Sugna (detti sguisci) più veloci del Regno corrono lungo un percorso con in groppa dei precari fantini.

Un giro di scommesse notevole ruota attorno alla gara, e partecipare non è per nulla facile, in quanto vi sono grandi investimenti dietro agli sguisci, bestie rare e difficili da allevare. Il campione in carica è lo spietato Sebulbo (marionetta **tagliagole** CM), che con ogni mezzo cerca di assicurarsi la vittoria ad ogni corsa.

Indizi: Vincendo la corsa degli sguisci o trattando con diplomazia e accondiscendenza i tanti personaggi che ruotano attorno alla gara, è possibile per le canaglie venire a sapere che, durante il mattino, Ventresca e un suo assistente si sono recati al porcilodromo per acquistare maiali azzoppati o scartati dopo la prima gara. Il proprietario della Mozzarella in Carrozza (2) aveva infatti bisogno di materia prima per il Buseccone da preparare ai Messi Imperiali (4). I proprietari dei maiali da corsa però sono gelosissimi dei loro animali e li hanno cacciati via in malo modo.

La cosa non sembra avere direttamente a che fare con la scomparsa di Lelia, ma i due avevano un'aria losca e cospiratrice.

Gara di Sguisci

Se una o più canaglie riesce a procurarsi uno sguiscio (vedi box "Come partecipare alla Gara"), può iscriversi alla corsa come suo fantino.

La gara consiste in una serie di prove, che faranno ottenere Dadi Corsa allo sguiscio. Arrivati al traguardo tutti i partecipanti tireranno i Dadi Corsa ottenuti e il Dado Velocità dello sguiscio. L'ordine di arrivo sarà determinato dal risultato del tiro, partendo da chi avrà ottenuto il risultato più alto, che avrà tagliato il traguardo per primo e vinto la gara.

Il concorrente vittorioso, e il suo sguiscio, vincono non solo una medaglia commemorativa della fiera di San Cagnate, ma anche un porcello d'oro del valore di 5 Gransoldi.

fase 1 - Unti, partenza e via

Tutti posizionati sulla linea di partenza, i fantini sono pronti a lanciarsi nella Gara di Sguisci. Ogni partecipante effettua un tiro di iniziativa. I primi tre in ordine di iniziativa ottengono un Dado Corsa d4.

fase 2 - Curva della stamberga

Appena i maiali passano davanti alla Stamberga, cominciano ad agitarsi inquieti e il controllo diventa difficoltoso. Ogni partecipante deve effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio. Se un fantino riesce nella prova ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4. Se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, non ottiene nessun Dado Corsa, e inoltre rischia di scivolare dallo sguiscio e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Sguiscianza.

fase 3 - La Pizzicotteria del Biscione

La pista degli sgusci passa vicino alla Pizzicotteria del Biscione, dove una delle sue famose pignatte si trova sospesa. Al passaggio degli sguisci, la pignatta scoppia in mille coriandoli e stelle filanti. Ogni partecipante deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio. Se un fantino riesce nella prova ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4. Se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, non ottiene nessun Dado Corsa, e inoltre rischia di scivolare dallo sguiscio e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Sguiscianza.

fase 4 - Mozzarella in Carrozza

Arrivati in prossimità della carrozza, l'odore del cibo è tale che si imbizzarriscono. Ogni partecipante deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio. Se un fantino riesce nella prova ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4. Se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, non ottiene nessun Dado Corsa, e inoltre rischia di scivolare dallo sguiscio e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Sguiscianza.

Come partecipare alla gara

Se anche è vero che non esiste un numero massimo di partecipanti alla gara, va da sè, per esigenze di spazio, che più di una decina sguisci, sul tracciato della fiera di San Cagnate, difficilmente potrebbero gareggiare senza creare troppo scompiglio. Al momento dell'arrivo dei personaggi, la gara vede 7 concorrenti che bazzicano nei pressi dell'area di partenza. Volendo, ci sono ancora un paio di posti liberi prima della prossima gara, e i personaggi possono partecipare in uno dei modi seguenti:

- Il contadino Arturo, uno dei partecipanti alla gara, ha con sè due maiali, Er Coraggioso - con il quale intende gareggiare - ed Er Lento (usare le statistiche di Pancetta "Piedelibero"), che si offre di noleggiare per soli 2 monete d'argento a corsa a chiunque voglia provare l'ebbrezza del porcilodromo e sia sprovvisto di un destriero.

- Se i personaggi danno l'aria di essere alla ricerca di un maiale da corsa, un buffardello di nome Coscarello (folletto, vedi *Macaronicon*) li avvicina offrendo un affarone d'oro! Coscarello dice di essere in possesso di alcune speciali ghiande in grado di trasformare fino alla metà delle Canaglie in porci da corsa, così da permettere all'altra metà di cavalcarli durante la gara. In cambio di questo magheggio, Coscarello non chiede ai personaggi alcun anticipo, ma solo di impegnarsi per farlo divertire.. e metà della vincita, in caso uno di loro tagli il traguardo per primo.

Nota: le Canaglie che vengono tramutate in maiali, prendono le statistiche di uno dei maiali da corsa presenti nella tabella (tranne Sebo Blu "Il Nobile"), a scelta del giocatore. Tuttavia, ciò che si scopre solo a incantesimo avvenuto è che, da quel momento in poi, le Canaglie trasmutate diventano comuni maiali da sguiscio e perdono ogni coscienza di sé, e saranno i compari designati come fantini a dover effettuare tutte le prove durante la gara. Alla fine della corsa, i maiali tornano nei propri panni umanoidi e non hanno alcun ricordo di quanto avvenuto dopo aver mangiato la fandonica ghianda.

fase 5 - Traguardo

I fantini tirano i Dadi Corsa accumulati e il Dado Velocità dello sguiscio, per determinare l'ordine di arrivo.

Fantino	Nome Sguiscio	Manovrabilità	Velocità	Sguiscianza
Domenico (**capo dei banditi*** umano CB)	Torello, "il Quarto di Milza"	15	d10	12
Contadino Arturo (**popolano*** umano NB)	Bebè, "Er Coraggioso"	13	d8	14
Mequìn (**taverniere** inesistente LM)	Saetta, "il Novellino"	10	d6	11
Fausto (**duellante** malebranche CN)	Furio, "Il Bandolero"	14	d8	9
Gavino (**esploratore*** dotato NB)	Pancetta, "Piedelibero"	8	d4	8
Piccolo Naviglio (**pagano** selvatico CB)	Spirito, "Maiale Selvaggio"	11	d6	10
Sebulbo (**tagliagole** CM)	Sebo Blu "il Nobile"	speciale*	d6	speciale*

Il segreto di Sebulbo

Sebulbo è arrogante e sbruffone, prende in giro gli altri partecipanti e si bulla del suo aver inforcato una vittoria dietro l'altra da quando è giunto alla fiera. Nel farlo si rivolge ad un capannello di ammiratori che gli si stringono attorno in attesa della prossima corsa, pendendo dalle sue labbra di legno. La marionetta non perde mai di vista il proprio porcello da gara munito di medaglie, che si prodiga a definire il migliore di tutti, mostrandolo tronfio al suo pubblico. "Sebo Blu è il più svelto, il più forte, il più nobile maiale mai visto nel Regno tutto - Sebulbo e "il Nobile" vincono ogni corsa, garantito!".

Superando una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 18, Intelligenza (Indagare) con CD 20 o Saggezza (Percezione) con CD 19, un personaggio può accorgersi che Sebulbo, la marionetta che cavalca Sebo Blu detto "il Nobile", campione in carica della Corsa di Sguisci della Fiera di San Cagnate, non è altro che un burattino di legno inanimato, mosso probabilmente da un qualche incantesimo o stregoneria ventriloquesca. La verità è che Sebulbo, che non è altro che l'anagramma di Sebo Blu, è il vero nome del maiale parlante burattinaio che controlla con i propri fandonici poteri il fantin burattino.

Speciale*: Sebulbo non effettua nessuna prova lungo la pista e arriva sempre al traguardo con 3d6 Dadi Corsa come se superasse ogni prova.

Scena 2 - Un brutto presentimento

Sono diverse ore che Brunello non si vede più in giro, perché da tempo attende il suo complice fuori da Abbiate Lardo, lontano d tutti colore che gli stanno alle calcagna, ma se le canaglie hanno seguito tutti gli indizi sparsi per la fiera dovrebbero essere arrivati a capire che è Ventresca l'uomo da incastrare.

In caso contrario, quando si fa ora di cena o quando Bobo Vez a fine giornata arriva a capire quanto le canaglie non hanno ancora realizzato, il piano del cagliomante per confondere le acque e far perdere definitivamente le proprie tracce è pronto a scattare.

Da tutto il giorno infatti, con l'aiuto di "Brunello", Scannafagiuolo ha lavorato alla ricetta per la creazione di un orrendo **midolliano**, che ha lo scopo di distruggere la fiera e mettere in fuga imperiali, truppe comunali e cacciatori di taglie. Il "Buseccone" in cottura non è altro infatti che la preparazione di tale orrenda mistura cagliomantica, la cui ricetta il norcitano ha rubato di recente a una Befana chiamata Donna Bonfarda.

Ormai pronto da ore, il Buseccone può essere attivato dal lancio della formula. Finale della cottura: "Cotto o crudo, il fuoco ha veduto!" e a quel punto il calderone esplode in una eruzione di frattaglie, coratella e condimenti, assumendo la forma finale di un midolliano pronto a distruggere ogni cosa attorno a sé.

È il momento di combattere per salvare la Fiera e la propria cotenna!

Il midolliano attirerà tutta l'attenzione di picchieri, lanzi e cacciatori, mentre nella fiera si scatenerà indicibile scompiglio. La maggior parte della gente tenterà di fuggire e le Canaglie rischiano di essere travolte da folle di persone spaventate. Per muoversi in un qualunque luogo della fiera durante i primi 3 round da quando il midolliano è stato evocato, una creatura deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10. Se la creatura fallisce il tiro di 5 o più, cade prona e subisce 1d4 danni contundenti mentre viene calpestata dalla folla.

C'è inoltre un ulteriore problema che potrebbe colpire le canaglie, così come affliggere circa la metà degli imperiali presenti alla Fiera: chiunque abbia assaggiato la sbobba dal pentolone, prima che il midolliano si animasse, adesso ha un terribile effetto collaterale.

Non appena Ventresca pronuncia la sua formula, mentre il calderone erutta il suo ammasso disgustoso, ogni vittima fa lo stesso e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce un libello di indebolimento.

L'effetto non ha conseguenze orripilanti o irrecuperabili, solo disgustose.

Conclusione

Una volta sconfitto il midolliano, mentre Abbiate Lardo è in subbuglio, le canaglie eventualmente superstiti possono facilmente scoprire che Ventresca ha lasciato in fretta e furia il borgo, con o senza il suo carro a seconda se sia stato smascherato o meno.

Seguire le sue tracce al tramonto e nella prima parte della notte, per le selve o lungo viottoli di campagna, non è a questo punto un problema per la cricca, che finalmente raggiungerà o seguirà il norcitano quando questi avrà raggiunto il luogo dove Lelia lo stava attendendo.

Se la cricca ha seguito la pista di "Brunello", probabilmente si sarà ormai compreso buona parte di quanto è accaduto davvero, altrimenti Leila e Ventresca sono pronti a spiegare ogni cosa: i due sono alleati, la principessa non è stata rapita ma è fuggita di sua spontanea volontà, mentre il carro-vivande e la formula cagliomantica del Buseccone sono stati elementi fondamentali del fugone.

"Non intendo darla a bere a gente come voi, che è riuscita a scovarmi fin quassù, nè nascondervi nulla di quello che ho in mente, ma se credete di potermi riportare a valle e consegnare ai vostri capibanda o a mio padre vi sbagliate di grosso. Urlerò per tutto il viaggio, vi accuserò di essere voi i rapitori, in un modo o nell'altro vi farò impiccare…"

La principessa non intende sentire ragioni ma se le canaglie cercano una possibilità di compromesso o una buona idea per risolvere la situazione, la principessa è qui proprio per offrirgliela su un piatto d'argento: Lelia è fuggita per non essere utilizzata come merce di scambio dal padre, ma conosce un segreto che potrebbe fare tutti ricchi e permettere alla Cricca e a lei stessa di fuggire via a Gibralcanda o Costantinapoli, ricchi come nababbi, a cambiare vita e trascorrere il resto della propria esistenza tra gran lussi e bagordi. Lei conosce infatti il luogo dove sono custoditi i forzieri con le paghe dei mercenari al seguito dell'armata, nonché la dote per il suo matrimonio… un tesoro sconfinato, mai immaginato prima neppure dalle menti avide delle canaglie.

Se queste acconsentiranno a seguire le sue istruzioni, in un paio di mesi potranno portare a compimento il Colpo Grosso della loro vita e riuscire a fregare in una sola botta l'Impero, i Duca-Conti, e tutti i mercenari, le bande e le compagnie del Regno.

Dopotutto, cosa potrebbe mai andare storto?

Appendice A

Comparse

Berenice

L'impresario malebranche Dardo Maglio è fuggito da tempo Questo spirito appare come una dama di mezza età o nei primi anni di vecchiaia, dai capelli lunghi e bianchi, fluenti come onde. Sa fingersi un essere spaventoso e iroso, e sa manipolare congegni e trucchi della Stamberga Gnaulante, ma quando non recita la parte dello spettro vendicativo assume l'aspetto di una quieta e bonaria signora, saggia e compassata. La relazione con il suo impresario è la cosa migliore che le sia capitata nella non-vita.

Tratti Caratteriali - Berenice è un amante della filosofia, detesta chiunque abbia una mentalità chiusa.
Ideale - Fiducia. Berenice guarda alla vita con singolare positività e fantasia, e ha un'incrollabile fiducia nel prossimo.
Legame - Berenice è innamorata di Dardo Maglio, e farebbe qualunque cosa per lui.
Difetto - Berenice non ha mai occasione di parlare con la gente e quando trova qualcuno che rimane ad ascoltarla, può perdersi in chiacchiere per ore e ore.

Berenice è un **confinato** di Magnitudo 2, e possiede i poteri unici *Controllo Telecinetico* e *Sguardo Terrificante*.
A differenza di un normale confinato l'allineamento di Berenice è neutrale buono e non possiede la debolezza *pace agognata*.

Dardo Maglio

L'impresario malebranche Dardo Maglio è fuggito da tempo dall'Inferno, dopo aver compiuto il suo "gran rifiuto". Il suo aspetto è ancora quello di un essere infernale: pelle rossa, scarificazioni al corpo e al viso, corna. Invece di truccarsi e mascherare la sua natura, Maglio ha deciso di sfruttarla per il suo ruolo di imbonitore e gestore della Stamberga, richiamando avventori e campagnoli tramite il suo aspetto e il suo parlare colorito. E' sinceramente legato a Berenice, che ha scoperto anni prima in una vera catapecchia da lei infestata, il luogo dove la donna era morta di una fine violenta. Visto che lo spettro era confinato in quel luogo, Maglio ha deciso di smontarne una parte e trasformarla in un'attrazione viaggiante, e adesso Berenice è "confinata" sul loro caravan, libera di girare il mondo...

Tratti Caratteriali - Dardo Maglio parla molto spesso in Maccheronico, e si atteggia a personaggio illustre e di fama.
Ideale - Autodeterminazione. È sacrosanto fare ciò che è giusto per lo spettacolo, anche quando potrebbe non esser conveniente, corretto, o legittimo nei confronti degli altri.
Legame - Dardo Maglio è innamorato di Berenice, e farebbe qualunque cosa per lei.
Difetto - Dardo Maglio è sempre diffidente nei confronti di preti, frati ed esorcisti.

Dardo Maglio

Umanoide Medio (malebranche), caotico neutrale

Classe Armatura 16
Punti Ferita 44 (8d8 + 8)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (**+3**)	16 (**+3**)	12 (**+1**)	12 (**+1**)	9 (**-1**)	17 (**+3**)

Tiri salvezza Des +5, Car +5
Abilità Atletica +3, Acrobazia +7, Inganno +5, Intrattenere +7, Persuasione +5
Sensi Percezione passiva 9, Scurovisione 18 m
Linguaggi Baccaglio, Male Parole, Maccheronico, Volgare
Sfida 2 (450 PE)

Difesa senza armatura. Finché Dardo Maglio non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Carisma.

Incantesimi. Dardo Maglio è un incantatore di 3° livello: la caratteristica da incantatore di Dardo Maglio è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Dardo Maglio ha preparato i seguenti incantesimi da bardo:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *anatema, caduta morbida, onda tonante*
2° livello (2 slot): *blocca persone, suggestione*

Malegambe. La velocità base sul terreno di Dardo Maglio è 12 metri.

Malavoce (1/Giorno). Dardo Maglio può lanciare l'incantesimo *charme su persone*. La caratteristica da incantatore usata per questo incantesimo è carisma.

Azioni

Multiattacco. Dardo Maglio effettua due attacchi in mischia.

Bastone ferrato. *Attacco con Arma da Mischia:* + 5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti o 7 (1d8 + 3) danni contundenti se impugnato a due mani.

Reazioni

Batocchio (3/Giorno). Quando Dardo Maglio viene attaccato da una creatura, può usare la sua reazione, per distrarre l'avversario, che deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi di Dardo Maglio. In caso di fallimento il bersaglio perde l'attacco ed è affascinato fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ventresca

La storia di "Ventresca" è lunga e complessa. Selvatico, di origini norcitane per parte di madre, Pentonino Scannafagiuolo, è nato e cresciuto in Volturnia, lavorando fin da bambino nelle pizzicherie, trattorie e pizzerie dei parenti. Dotato di abilità e intuito non comuni, il giovane Tonino finì poi per attirare le attenzioni di alcuni cagliomanti meridionali, che gli insegnarono i primi segreti e le ricette base della loro scienza occulta. Dopo i primi anni di esperimenti, tuttavia, Tonino rifiutò di aderire alla setta vera e propria, e all'adorazione della Pasta Mater Tenebrarum, gettando il suo mentore in un pentolone e filandosela alla chetichella dal Regno delle Due Scille.

Con il suo carro-vivande e con un nuovo soprannome per non attirare attenzioni indesiderate, oggi "Ventresca" si aggira per il nord del Regno e perfino oltre le montagne della Corona, portando le sue specialità e le sue invenzioni culinarie in piazze e città. Conosce ancora diverse ricette cagliomantiche e il suo trabiccolo ambulante, "la Mozzarella in Carrozza", è pieno di segreti e scomparti nascosti, ma ha rinunciato da tempo ai segreti della cucina occulta e della pastucchieria, per cercare semplicemente di mettere su un buon gruzzolo con la sua arte… certo, a volte "speziata con qualche ingrediente speciale", ma senza dare troppo nell'occhio.

Ventresca è ben pasciuto, in carne e massiccio, ha dei favoriti lunghi e folti, e vaghi tratti suineschi che ricordano la sua origine norcitana. L'incontro con Lelia l'ha cambiato e gli ha mostrato una soluzione definitiva al suo vagabondare… intascare un bottino stratosferico e andare ad aprire un ristorante di lusso a Costantinapoli potrebbero essere la degna ricompensa per un grande talento come il suo!

Tratti caratteriali - Parla molto spesso in Baccaglio, e usa termini derisori o prese in giro verso gli stanziali, come paisà.
Ideale - Buon senso. Ci sono tante norme e tante verità quante le teste degli uomini ed è impossibile rispettarle: l'importante è seguire il buon senso.
Legame - La sua cucchiarella, inseparabile strumento e arma.
Difetto - Ventresca non accetta da nessuno lamentele su quello che prepara.

Ventresca

Umanoide Medio (selvatico), caotico buono

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)	16 (**+3**)	14 (**+2**)	17 (**+3**)

Tiri salvezza Sag +4, Int +5
Abilità Arcano +5, Inganno +5, Intrattenere +5, Percezione +4, Persuasione +5, Sopravvivenza +4, Storia +5
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Baccaglio, Draconiano, Male Parole, Volgare
Sfida 4 (1.100 PE)

Cresciuto nella selva. Ventresca può tentare di nascondersi anche quando è oscurato solo da vegetazione, pioggia intensa, neve, nebbia, e altri fenomeni naturali.

Testa di Caglio. Ventresca dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizioni di affascinato.

Incantesimi. Ventresca è un incantatore di 6° livello: la caratteristica da incantatore di Ventresca è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ventresca ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, raggio di gelo, mano magica, prestidigitazione**
1° livello (4 slot): *bollo di qualità (vedi Macaronicon pag. 51), purificare cibo e bevande*, servitore inosservato*
2° livello (3 slot): *alterare se stesso, bocca magica, raggio rovente, riscaldare il metallo**
3° livello (2 slot): *assicurazione (vedi Macaronicon pag. 50), immagine maggiore, banchetto dei poveri* (vedi Macaronicon pag. 50)*

**Questi incantesimi sono considerati incantesimi da mago per Ventresca.*

Azioni

Cucchiarella. *Attacco con Arma da Mischia*: + 5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

Rossavera

La proprietaria della Pizzicotteria del Biscione di Abbiate Lardo è una giovane e intraprendente campagnola, che non sa stare "al suo posto" ed è pronta a tutto per difendere l'attività di famiglia, la propria libertà e il proprio stile di vita. Chi ha provato a trattarla con condiscendenza o senza rispetto ha scoperto che Rossavera è capace di trasformarsi in una furia a comando, e tutti in paese concordano nel dire che "la rossa" tratterebbe a strilli e calci anche lo Imperatore, se questi avesse l'ardire di sedersi al suo bancone.

Tratti caratteriali - La presunzione è la sua caratteristica principale, e non perde occasione per vantare la qualità della propria cucina.
Ideale - Gloria. Rossavera cerca sempre di coprirsi di gloria e ammirazione.
Legame - L'anziano eremita che l'ha accolta quando era sola e in fuga, e le ha insegnato la tecnica della Magna Favella.
Difetto - Rossavera ama essere fastidiosa e rifilare pizzicotti a tutti.

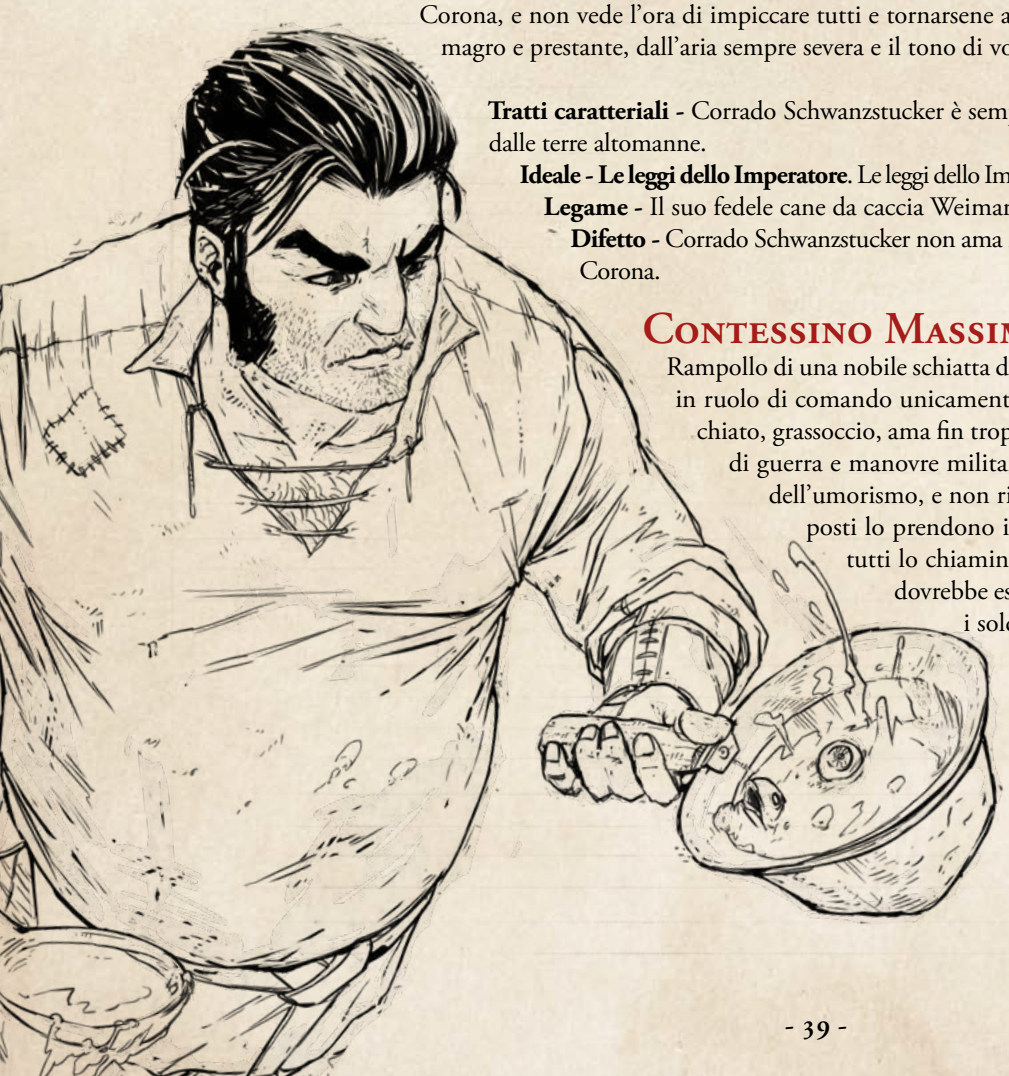
Bobo Vez e i Cacciatori di Taglie

Il cacciatore di taglie vortigano Bobo di Giango è una vecchia volpe e da lungo tempo uno dei pezzi grossi delle Regie Cancellerie. Sulla cinquantina, da qui il soprannome "Vez", vecchio, è un asso in particolare con la balestra e nell'interrogare i prigionieri, convincendoli a rivelare quello che sanno tramite quelle che lui chiama "le sue brutte maniere". Magro, alto, inscurito e indurito dalla vita all'aria aperta, preferisce spazi aperti e cavalcate su e giù per il Regno piuttosto che prigioni, uffici e gendarmerie.

Tratti caratteriali - Bobo Vez dorme sempre con un occhio aperto.
Ideale - Potere. Con le lame come nella vita, il più forte vince.
Legame - Bobo Vez porta sempre con sé una taglia scolorita, di qualcuno che insegue da molti anni, una certa "Angelica".
Difetto - Bobo Vez non ha alcun rispetto per chiunque non si sia dimostrato un bravo combattente.

Corrado Schwanzstucker e i lanzi

Conrad Schwanzstucker di Fraublucher è un provetto ufficiale di carriera altomanno, distintosi in vari episodi minori delle manovre imperiali degli ultimi anni. È davvero esperto di guerra e abile sul campo, nonché rispettato dai suoi sottoposti. Il suo problema principale è che odia le province meridionali, il Regno e tutta questa marmaglia che vive a sud dei Monti della Corona, e non vede l'ora di impiccare tutti e tornarsene al nord, in terre più civili. È un uomo alto, magro e prestante, dall'aria sempre severa e il tono di voce imperioso.



Tratti caratteriali - Corrado Schwanzstucker è sempre nostalgico e inquieto quando è lontano dalle terre altomanne.
Ideale - Le leggi dello Imperatore. Le leggi dello Imperatore sono le uniche che ha senso rispettare.
Legame - Il suo fedele cane da caccia Weimarotto.
Difetto - Corrado Schwanzstucker non ama nulla di ciò che si trova a sud dei Monti della Corona.

Contessino Massimo Sforzo

Rampollo di una nobile schiatta di Galaverna, il contessino è un inetto messo in ruolo di comando unicamente per la sua appartenenza familiare. È tarchiato, grassoccio, ama fin troppo il vino e il buon cibo, non capisce nulla di guerra e manovre militari. È anche completamente privo di senso dell'umorismo, e non riesce neppure a capire quando i suoi sottoposti lo prendono in giro per il nome, né comprende perché tutti lo chiamino "contessino", quando il termine corretto dovrebbe essere "contino". Le grasse risate che si fanno i soldati alle sue spalle, gli rimangono del tutto incomprensibili...

Tratti caratteriali - Il Contessino Massimo Sforzo ci tiene ad apparire sempre al meglio e con vestiti all'ultima moda.
Ideale - Nobiltà. Il sangue non è vino.
Legame - Il sogno del Contessino è quello di essere considerato un grande Eroe.
Difetto - La sua passione per gli agi non lascia spazio ad altro.

Appendice B

Avversari

Buseccone

Questa orrenda preparazione cagliomantica messa in atto da Ventresca e da "Brunello" non è altro che una variante locale galaverniana della ricetta del Midolliano, orrido piatto di portata colossale e distruttrice che rappresenta uno dei segreti più terribili della cucina occulta elaborata in onore della Pasta Mater. Si tratta di fatto di un essere formato da montagne di frattaglie, trippe, cervella, coratelle, animelle e altre parti animali mescolate assieme, in continua cottura e decomposizione, con in aggiunta tuberi, cipolle e aromi per insaporire la ricetta.

Piatto della cucina povera e popolare, il Buseccone di Ventresca è trasformato in questa avventura in un mostro alto dieci piedi, grondante sugo e ciccetti di carne, il cui unico scopo è quello di distruggere ogni cosa attorno a sé, gettare il panico in paese e ferire quanta più gente possibile, per distrarre tutti coloro che sono alla ricerca della principessa e coprire la fuga di Lelia e Scannafagiuolo.

Midolliano

Non morto Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12+55)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	7 (**-2**)	21 (**+5**)	3 (**-4**)	10 (**+0**)	4 (**-3**)

Immunità ai danni veleno
Immunità alle condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo
Sfida 8 (3.900 PE)

Carica. Se il midolliano si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di schianto nello stesso turno, il bersaglio subisce 11 (2d10) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti è spinto fino a un massimo di 6 metri più lontano dal midolliano e cade a terra prono.

Fetore Letale. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 9 metri dal midolliano deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da veleno ed è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo.

Spasmi di morte. Quando il midolliano muore, esplode e ogni creatura situata entro 6 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da veleno ed è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenata.

Azioni

Multiattacco. Il midolliano effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* + 8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Pioggia di Frattaglie (Ricarica 5-6). Il midolliano scaglia cinque pezzi di carne putrefatta, ognuno dei quali può colpire un bersaglio situato entro 36 metri dal midolliano e che esso sia in grado di vedere. Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se lo fallisce, subisce 3 (1d6) danni contundenti e 3 (1d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Fellone

La categoria del "Fellone" comprende la masnada senza numero e senza preciso inquadramento dei ribaldi e dei tagliagole al seguito delle armate imperiali. I loro compiti sono in genere quelli di "porre fine alle sofferenze" dei caduti di parte avversa nei campi di battaglia, affiancare dei lanzichenecchi in missioni più impegnative, fungere quando serve da guastatori, avanguardie, spie, infiltratori e rimpiazzi tra le fila dei plotoni più regolari.

Se esistesse il rango di "feccia di ogni guerra", i felloni lo occuperebbero senza tema di rivalità.

Lanzichenecchi

Il nerbo della truppaglia imperiale è costituito da plotoni e compagnie di lanzichenecchi, fanti mercenari al soldo di principi e vassalli altomanni, provenienti da ogni angolo dell'Impero. I lanzichenecchi sono miliziani di mestiere, abili e addestrati, capaci di manovre complesse, atti di crudeltà gratuita ed un grande esercizio di disciplina, tutti elementi che in genere mancano alla soldataglia del Regno. I "lanzi" sono anche di solito ben equipaggiati, ben nutriti e ben armati. I loro ufficiali e veterani, e i più prestanti e valorosi tra loro, sono arruolati a "doppio soldo", quindi pagati ancora meglio e assegnati a manovre ancora più specializzate, come l'uso di enormi spadoni a due mani e perfino armi da fuoco, straordinari prototipi che si iniziano a diffondere nell'Impero.

Fellone

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	12 (**+1**)	15 (**+2**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)

Abilità Furtività +3
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Volgare, Altomanno
Sfida 1/4 (50 PE)

Attacco Furtivo. Una volta per turno, il fellone infligge 3 (1d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato del fellone (purché l'alleato non sia incapacitato e il fellone non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Azioni

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Lanzichenecco

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 14 (giaco di maglia)
Punti Ferita 26 (4d8 + 8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	13 (**+1**)	14 (**+3**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	10 (**+0**)

Abilità Atletica +4, Intimidire +2
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Volgare, Altomanno
Sfida 1/2 (100 PE)

Bruto. Quando il lanzichenecco colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Azioni

Multiattacco. Il lanzichenecco effettua due attacchi in mischia.

Alabarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d10 + 2) danni taglienti.

Spada corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Lanzichenecco Doppio Soldo

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 17 (mezza armatura)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (**+3**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)	10 (**+0**)	12 (**+1**)	12 (**+1**)

Tiri salvezza For +5, Cos +5
Abilità Atletica +5, Intimidire +3
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Volgare, Altomanno
Sfida 3 (700 PE)

Bruto. Quando il lanzichenecco colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Doppio Soldo. Il lanzichenecco dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato.

Azioni

Multiattacco. *Il lanzichenecco effettua due attacchi in mischia.*

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (3d6 + 3) danni taglienti.

Schioppo. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 18/54 m, un bersaglio. *Colpito*: 7 (1d12 + 2) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il lanzichenecco aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il lanzichenecco deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Locandiere

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	13 (**+1**)	15 (**+2**)	10 (**+0**)	11 (**+0**)	12 (**+1**)

Abilità Intimidire +3, Persuasione +3
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Volgare,Altomanno
Sfida 1/2 (50 PE)

Instancabile. A ogni suo turno, il locandiere può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto.

Azioni

Multiattacco. Il locandiere effettua due attacchi in mischia.

Mannaia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Locandiere

Vero collante delle comunità del Regno, capace di trattare alla pari con birri, soldati, canaglie e ricercati, in grado di gestire i luoghi che sono veramente al centro della vita sociale di borghi e paesi, e cioè le Bettole, osti, locandieri, tavernieri e pizzaioli sono una figura ricorrente in tutte le città e le campagne del Sinistro Stivale, in tutte le avventure e i lavoretti delle canaglie. Di solito, questi individui sono abituati a tenere a bada rissaioli, ubriaconi, banditi, guardie e gabellieri, il tutto mandando avanti un'attività complessa e delicata. Nessuno quindi dovrebbe sottovalutarli, o provare ad andarsene dalla bettola senza aver pagato il conto o i danni provocati...

Picchiere Comunale

Nonostante la grande diffusione di birri, mercenari, cavalieri, bravi e soldati di ventura, gli eserciti regolari dei Comuni del nord sono costituiti principalmente da armate di fanti. Questi combattenti, di solito principalmente picchieri e balestrieri, sono reclutati tra i volontari di ogni borgo e città fortificata, suddivisi per quartieri o sestieri, e finanziati dalle confraternite delle arti e dei mestieri, dalle casse comunali e dagli spontanei donativi di famiglie e magnati locali. Insomma, si tratta di milizie cittadine formate dagli stessi cittadini organizzati, che di comune accordo si prestano a difendere le proprie città.

Quello che dunque costoro difettano in addestramento e disciplina, tuttavia lo recuperano in attaccamento reciproco, fedeltà alla causa e spirito di sacrificio, tutti elementi che mancano a mercenari, avventurieri e lanzichenecchi.

Tra le fila dei fanti comunali non mancano donne, ragazzi e anziani, pronti a darsi da fare per il loro Comune e i loro familiari rimasti entro le mura cittadine.

Picchiere Comunale

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 26 (4d8 + 8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	14 (**+2**)	15 (**+2**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)	10 (**+0**)

Abilità Atletica +4, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Volgare, Altomanno
Sfida 1/2 (100 PE)

Picchiere. Mentre il picchiere impugna la picca, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte sua quando entrano nella portata che possiede con quell'arma.

Azioni

Multiattacco. Il picchiere comunale effettua due attacchi in mischia.

Picca. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. ***Definitions:*** *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"*
2. ***The License:*** *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*
3. ***Offer and Acceptance:*** *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*
4. ***Grant and Consideration:*** *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*
5. ***Representation of Authority to Contribute:*** *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*
6. ***Notice of License Copyright:*** *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*
7. ***Use of Product Identity:*** *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*
8. ***Identification:*** *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*
9. ***Updating the License:*** *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*
10. ***Copy of this License:*** *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*
11. ***Use of Contributor Credits:*** *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*
12. ***Inability to Comply:*** *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*
13. ***Termination:*** *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

ACHERON

WWW.ACHERON.IT

Scopri tutti i prodotti di Brancalonia sul nostro store www.acheron.it

Se vuoi sapere come andrà a finire la faida tra le Canaglie del Regno e Lo Imperatore, visita la pagina Kickstarter del nostro nuovo progetto:

Brancalonia – L'Impero Randella Ancora!

Che la Forca sia con voi!

Dopo aver trionfato agli ENnie Awards, gli Oscar internazionali del gioco di ruolo, *Brancalonia* ritorna in Guerre Feudali, l'introduzione alla prima campagna di gioco ufficiale: *L'Impero Randella Ancora*, realizzata da un'alleanza eroica tra Feudalesimo e Libertà, Acheron Games ed Epic Party Games.

***Brancalonia - Guerre Feudali* contiene:**

- un'introduzione generale al mondo di *Brancalonia*, rinnovata e riassunta rispetto a quella del Quickstart del 2020 e del Manuale di Ambientazione del gioco;
- una presentazione dello Impero di *Feudalesimo e Libertà*;
- l'avventura iniziale in anteprima assoluta della campagna *L'Impero randella ancora*, che verrà poi inserita anche nella pubblicazione finale in crowdfunding.